PLAYSTATION 2 - GAMECUBE - XBOX - DREAMCAST - GAME BOY ADVANCE - PSONE - ARCADE

Joypad

N° 123 octobre 2002

LE MAGAZINE DES CONSOL

colin mcrae rally 3

Ça baboule !

PROJECT EGO
L'interview des frères Carter

AVANT-PREM
Silent Hill 3
Final Fantasy (GC &
GTA Vice City
Devil May Cry 2

ON Y A JO
Pro Evolution Soccer 2

REPORTA
ECTS 2002 et Microsoft XO2

LES TESTS DU M
Auto Modellista
Dead To Rights (X
Silent Hill 2 Inner Fears (X
Capcom vs SNK EO 2
Hitman 2 (PS2 & X
TimeSplitters 2
Onimusha 2 (PS

4161 - 123 - F: 5,50 €



EXPLOREZ

LA PLUS

PUISSANTE

DES ÉMOTIONS.

LA VENGEANCE.

ONIMUSHA™ 2

Samurai's Destiny

16



Loi 3037

Le 10 septembre, Yiannis Kitonidis et Christos Iordanidis, respectivement patrons des cybercafés « Interplanet » et « The Web », furent les premières victimes « officielles » de la Loi 3037 à comparaître devant un tribunal grec pour avoir autorisé des jeux en réseau. Cette loi, votée le 30 juillet dernier, interdit à quiconque « l'installation et l'utilisation de tout jeu, qu'il soit de type électromécanique, électrique ou électronique, dans les endroits publics tels que les hôtels, les cafétérias, les sièges d'association, ainsi que dans tout lieu privé ». Entérinée par le Parlement grec, cette loi absurde, votée dans la précipitation la plus totale pour enrayer la corruption au sein des jeux de hasard, paraît incroyable dans ce pays faisant partie intégrante de la Communauté européenne ! Et pourtant, ce n'est pas tout. Que serait une loi sans son cortège de peines ? Le voici : tout joueur, qu'il soit surpris chez lui ou dans un lieu public, risque une amende de 5 000 à 75 000 euros et de 1 à 12 mois de prison ! On croit rêver ! Alors, pourquoi un tel acharnement ? Tout a démarré en février dernier lorsque le gouvernement grec a admis être incapable de distinguer les jeux vidéo classiques et donc inoffensifs des machines de jeu illégales. Et donc hop, tout le monde a été mis dans le même panier ! Joint au téléphone, le service de presse de l'ambassade de Grèce à Paris nous a bien confirmé que l'interdiction totale stipulée par la Loi 3037 « englobe tout », et qu'elle concerne bien « les lieux publics et privés ». Cependant, notre interlocuteur ajoute que, selon une récente clarification ministérielle, dans les faits, « aucune poursuite ne sera engagée contre des étrangers ou des Grecs qui jouent sur PC ou console chez eux ». Ouf ! Il n'empêche, le mal semble fait. Et des dizaines de milliers d'internautes se sont insurgés contre cette loi en soutenant diverses pétitions (www.petitiononline.com/comp5932/petition.html) visant à faire changer cette loi... Espérons-le ! En tout cas, amis et joueurs grecs, nous sommes avec vous !

Trazom

D.R.

sommaire

Argh !!! On est déjà au mois d'octobre et les vacances sont loin derrière nous ! Le temps passe vraiment trop vite. Aujourd'hui, on a la Xbox, et demain, d'un coup de baguette magique, on risque de se retrouver avec la ZBox ! Lorsque ce jour sera venu, nous aurons alors plein de rides sur le visage. Mais malgré ce vieillissement apparent, nous ne changerons pas. On gardera toujours notre âme d'enfant. Oh la vache, quel lyrisme ! On va arrêter de vous casser les pieds et vous laisser feuilleter ce numéro riche en actualité vidéoludique ! Non mais attends…

NEWS JAPON — 9



Alors, qu'est-ce qu'on a dans notre jolie hotte des News Japon ? Ah, un Sega Rally sur GBA, un Silent Hill 3 sur PS2, un Final Fantasy sur GC et GBA… De quoi fantasmer des heures durant et nourrir nos consoles fétiches dans un futur proche.

NEWS EUROPE — 26



Sur notre bon vieux continent, les titres affluent en masse ! Découvrez le troisième épisode de Broken Sword sur Xbox, Ratchet & Clank sur PS2, Pro Evolution Soccer 2 qui déchire sa race… Sans oublier GTA Vice City, Colin McRae 3 et Devil May Cry 2 !

REPORTAGE — 80



Traz et RaHaN sont partis à L'ECTS. Vous savez, ce salon des jeux vidéo organisé par nos voisins amateurs de graille en gelée et qui ne rassemble jamais grand monde. Comme tous les ans, aucune surprise à l'horizon, mis à part la GP32 !

NETP@D — 68



Tout ce qui circule sur le Net en matière de jeu vidéo. Une rubrique désormais classique animée par nos amis Chris « Quatre yeuze » Delpierre et Angel « Ozzy » Davila. C'est trop bien d'avoir le Câble…

Joypad est édité par la société HDP, SA au capital de 42 000 euros, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social : 10, rue Thierry-le Luron 92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75 Fax : 01 41 34 87 99
Tél. abonnements : 01 55 63 41 14 (abonnements@hfp.fr)
Siège de la rédaction : Immeuble Delta 124, rue Danton TSA 51004
92538 Levallois-Perret Cedex
Présidente directrice générale : Christine Lenoir
Directeur délégué : Pascal Traineau
Principal actionnaire : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
Directrice de la publication : Christine Lenoir

LA RÉDACTION
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps /oscamps@hfp.fr
Rédacteur en chef : Nourdine Nini (Trazom)
Chef de rubriques : Julien Chièze (Gollum)
Correspondant permanent au Japon : Aruno
Secrétaire de rédaction : Géraldine Humphries
Correctrice : Sonia Jensen
Secrétaire : Nathalie Brun

Ont participé à ce numéro :
Yann Bernard (Yann), Xavier Brun (Mister Brown), Angel Davila (Angel), Christophe Delpierre (Chris), Tristan Ducluzeau (Tristan), Grégoire Hellot (Greg), Julien Hubert (Julo), Sonia Jensen (La Lutaine), Jean-François Morisse (T.S.R.), Karine Nitkiewicz (Karine), Jean Santoni (Willow), Grégory Szriftgiser (RaHaN), François Tarrain (Elwood) et Kendy Ty (Kendy).

Pour contacter la rédaction : redacpad@club-internet.fr
Numéro Promévente : 08 00 19 84 57

LA MAQUETTE
Directeur artistique : Lionel Gey
Second rédacteur graphiste : Hervé Drouadène
Maquettistes : Nicolas Lainé, Catherine Branchut, Joseba Urruela, Aline Saussier et Suzie Gorini.
Iconographe : Rémi Aumeunier
Correcteur photos : Stéphane Leclercq
Illustrateurs : PiXX et Didier Couly

LA PUBLICITÉ
Directrice commerciale : Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25)
Directeur de publicité : Antoine Tomas (01 41 34 86 93)
Directeur de clientèle : Jean-François Feneux (01 41 34 88 33)
Chef de publicité : Benoît Léoty (01 41 34 87 13)
Assistante : Cécile-Marie Réyé (01 41 34 87 28)

SERVICE PROMOTION
Promotion : Anne Levavasseur assistée de Samantha Bondon-Rostang (01 41 34 66 76)
Abonnements Joypad BP 50002, 59718 Lille Cedex 9
Tarifs 1 an (11 n°s) France : 39,90 €,
Tarifs Étranger sur demande au 01 55 63 41 14

LE MINITEL
Service télématique 3615 Joypad Centre Serveur : Nudge Interactive
Responsable : Frédéric Garcia

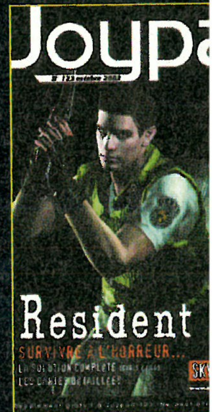
Photogravure : Compo Imprim, Hafiba
Imprimé par Brodard Graphique membre de E2G et la Galiote-Prenant
Distribution presse : Transports Presse
Illustration de la couverture : Colin McRae Rally 3 © Codemasters

Commission paritaire : 0305K73360
Ce numéro comporte 1 booklet éditorial de 32 pages jeté sur la couverture qui ne peut être vendu séparément et 1 CD Wanadoo collé en page 35.
IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE



RESIDENT EVIL GAMECUBE

Attention, vous allez être confronté à un booklet de soluce 100 % spoiler !!! Grâce à l'acharnement de Sonia La Lutaine, vous prendrez connaissance de toutes les subtilités du jeu, pour progresser en toute sérénité dans les méandres terrifiants des couloirs de Resident Evil ! Sachez qu'il existe une astuce pour croiser le monstre le plus repoussant de Racoon City, le Davilax ! On plaisante encore, détendez-vous. Décidément, on est d'humeur vraiment taquine !



JOYPAD 123 OCTOBRE 2002

ZOOMS 93



Le très attendu Auto Modellista arrive en force à la rédaction. C'est Julo, le fan des jeux de bagnoles, qui va s'y coller ! Retrouvez également les tests import de Gundam Lost War Chronicle et de Murakumo par notre « Grégueu Helloteu » national.

TESTS 101



Au menu, de la baston avec l'analyse freudienne de Capcom vs SNK 2 EO, de la conduite avec Crazy Taxi 3, du samouraï-like avec Onimusha 2, de l'action-tactique avec Hitman 2, de la peur en barre avec The Thing...

CÔTÉ PÉCÉ 136



Ce mois-ci, la tendance est à l'heroic-fantasy. Découvrez le dernier RTS en vogue avec des elfes et des orcs bien bourrins. Nous parlons bien évidemment de l'excellent Warcraft 3 des studios Blizzard. Never Winter Nights, quant à lui, est un RPG avec des nains armés de haches.

ASTUCES 138



Merci Mathieu Dercq pour ta blague vraiment affligeante ! Elle est tellement pourrie que la rédaction entière t'a sacré grand gagnant du mois ! Encore bravo, cher Lagaf !

Hot ! Hot ! Hot ! Hot !



Vouiii, vous allez tout savoir sur le très ambitieux Project Ego de la Xbox !!! C'est RaHaN qui a interviewé les frères Carter, de Big Blue Box. On vous l'avait promis dans notre numéro consacré à l'E3, eh bien par cet acte, on vous prouve qu'on n'a pas que de la gueule ! Sinon, foncez à la page 58 pour en savoir davantage !!!

Xbox

Ikaruga (zoom) 100
The King of Fighters 2000 (zoom) 100

PlayStation 2

Auto Modellista (zoom) 96
Blade 2 (test) 122
Crashed (test) 122
Ferrari F 355 Challenge (test) 121
Gumball 3000 (test) 124
Gundam Lost War Chronicle (zoom) 98
Hitman 2 (test) 104
Largo Winch (test) 124
Legion Legend of Excalibur (test) 125
Le Monde des Bleus 2003 (test) 125
Madden NFL 2003 (test) 126
Need For Speed Poursuite Infernale 2 (test) 112
NHL 2003 (test) 126
Ninja Assault (test) 126
Onimusha 2 (test) 108
Samurai (test) 127
Street Hoops (test) 128
The Thing (test) 114
TimeSplitters 2 (test) 106
Treasure Planet (test) 130
Turok Evolution (test) 130
Ultimate Fighting Championship (test) 130

Xbox

Crazy Taxi 3 : High Roller (test) 120
Dead To Rights (zoom) 94
Deathrow (test) 123
Hitman 2 (test) 104
Madden NFL 2003 (test) 126
Murakumo (zoom) 99
NHL 2003 (test) 126
Quantum Redshift (test) 127
Shadow of Memories (test) 118
Silent Hill 2 Inner Fears (test) 110
Tennis Masters Series 2003 (test) 128
Transworld Surf (test) 128

GAMECUBE

Capcom vs SNK EO 2 (test) 116
Disney Sports Soccer (zoom) 100
F1 2002 (test) 123
Smuggler's Run Warzones (test) 127
Zoocube (test) 130

GAME BOY ADVANCE

Breath of Fire 2 (test) 122
Chessmaster (test) 122
Disney's Magical Quest (Starring Mickey et Minnie) (test) 123
Go! Go! Beckham! (test) 123
Guy Roux Manager 2002 (test) 124
Kong The Animated Series (test) 124
Manic Miner (test) 125
Megaman Zero (test) 125
Moto Racer Advance (test) 126
Pinball Challenge Deluxe (test) 127
Star X (test) 127
Super Ghouls'n Ghost (test) 128
Tennis Masters Series 2003 (test) 128
The King of Fighters Ex Neo Blood (test) 124

Toutes les SORTIES de CES PROCHAINS MOIS

Au Japon, ce mois-ci, c'est le calme plat. Pas grand-chose à se mettre sous la dent, si ce n'est quelques nouveaux éléments concernant le troisième opus de Silent Hill et le très attendu Devil May Cry 2 que vous retrouverez dans les pages Événement. Mais une fois de plus, il y a une explication concrète les amis : les éditeurs nippons se réservent pour le Tokyo Game Show. Ah ! Ah ! On vous a bien feintés, hein ? Ainsi, le mois prochain devrait être beaucoup plus riche en révélations avec un compte rendu complet de Greg et d'Aruno ! En Europe, ce début d'automne apocalyptique a été marqué par une avalanche de demi-pages de news, une version jouable de Colin McRae Rally 3, les premières vraies infos sur GTA Vice City et – j'ai failli le zapper – un salon de l'ECTS on ne peut plus anecdotique. Traz et le très débordé RaHaN sont quand même parvenus à pondre un compte rendu de six pages. À ne pas manquer également : la première partie de la longue interview des développeurs de Project Ego. Toujours par le très débordé RaHaN...

Broken Sword 3 [PlayStation 2]	43
Clock Tower 3 [PlayStation 2]	12
Die Hard Vendetta [GameCube]	50
Doom III [Xbox]	44
Final Fantasy Tactics [Game Boy Adance]	14
Ghost Recon [PlayStation 2]	34
NFL Fever 2003 [Xbox]	40
Robocop [PlayStation 2]	30
Rocky [PlayStation 2, Xbox, GameCube]	43
Silent Hill 3 [PlayStation 2]	10
Terminator [PlayStation 2]	49
Transworld Snowboarding [Xbox]	32
WRC 02 Extreme [PlayStation 2]	45
XIII [PlayStation 2]	28


Doom III (Xbox) © Id Software

DES BRUTES, CE SONT DES BRUTES !



J'écris cette intro des news japonaises au lendemain de la troisième édition de l'Hyper Cup - le fameux « tournoi des brutes » - organisée par la rédaction de nos confrères japonais du magazine *Hyper PlayStation* (Sony Magazines), et disputée sur Winning Eleven 6 de Konami. Autant vous dire qu'après trois mois d'entraînement féroce avec ma nouvelle formation - l'équipe de France, alors qu'auparavant je jouais avec l'Italie afin de ne pas salir l'image des Bleus par mes mauvaises prestations en terre nippone -, j'espérais créer la surprise en me hissant au moins en 1/4 de finale. J'ai malheureusement manqué mon début d'Hyper Cup, en m'inclinant 0-3 face au joueur qui, nul ne le savait encore, allait remporter le tournoi. Après cette première grosse claque, je n'ai pu qu'arracher le point du match nul dans ma deuxième rencontre. Et après avoir touché les poteaux à plusieurs reprises, j'ai finalement dû concéder une nouvelle défaite dans mon ultime match... J'ai donc quitté la compétition dès le premier tour et laissé les trente-neuf autres sélectionnés poursuivre leur tournoi... Je sais désormais que pour parvenir à effacer cet échec lors de la prochaine Hyper Cup, dans six mois environ, une préparation beaucoup plus rigoureuse sera absolument nécessaire. Ainsi, je prévois : plusieurs journées de randonnée au mont Fuji, un menu diététique à base de poisson volant et de pieuvre aux algues, de nombreuses séances d'exercice dans les clubs fitness de Konami à Tokyo, une analyse poussée des vidéos de tous les matchs de l'Hyper Cup 3, des entretiens privés avec le staff de la série WE en vue d'obtenir différents conseils tactiques, et dix heures de pratique de WE6 par jour en semaine - vingt heures le week-end et jours fériés - en compagnie d'un joueur de très haut niveau. Avec ça, si je n'arrive pas à atteindre les sommets du tournoi des brutes... Pour finir, mordus de jeux du pays du Soleil Levant, je vous demande de ne surtout pas manquer notre prochain numéro, dans lequel nous vous présenterons toutes les news nippones dévoilées lors du Jamma Show et du Tokyo Game Show ! Ça va babouler !

Aruno

Silent Hill 3



Éditeur : Konami (KCET)
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : N.C.
Sortie en Europe : N.C.



La jolie Heather, tenue de shopping et revolver en main, vous attend pour casser du monstre en plein cœur de Silent Hill.

© Konami (KCET)

Dévoilé en vidéo lors du dernier E3 de Los Angeles, Silent Hill 3 se présente comme un petit jeu tout mignon, aux couleurs pastel, aux graphismes et animations dignes des plus adorables dessins animés, et aux musiques gamines mais star craquantes ! Détendez-vous, je plaisantais...

Les poses et attitudes d'Heather bénéficient d'un travail extrêmement soigné.







Si la date de sortie précise de Silent Hill 3 au Japon et en Occident reste encore inconnue, on commence en revanche à en savoir plus sur l'aventure que nous proposera ce DVD-Rom particulièrement malsain. Commençons d'abord par préciser que, comme ils l'expliquent eux-mêmes dans la presse spécialisée japonaise, les créateurs de SH3 vont tenter de réaliser un titre accessible à une population de joueurs toujours plus grande, tout en offrant des moments de terreur encore plus vifs et impressionnants qu'auparavant. En somme, ça va flipper grave dans les chaumières...

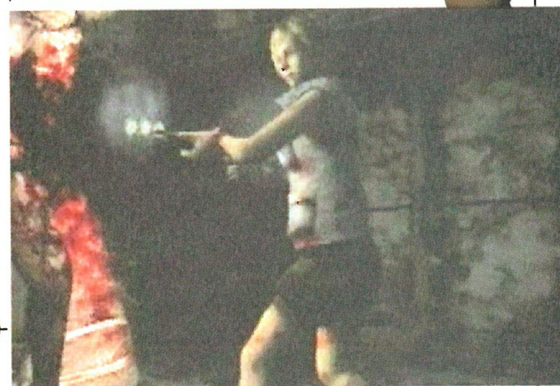
Le shopping à Silent Hill : un vrai cauchemar

Comme vous le savez sans doute, SH3 met en scène une héroïne appelée Heather. Eh oui, cette fois, on oublie les héros des précédents volets - Harry Mason, James Sunderland, sans oublier Maria qu'on trouvait en bonus sur Xbox - pour se mettre dans la peau d'une jeune fille à l'humeur vive, parfois méchante dans ses propos, mais au cœur pur et pleine de bons sentiments. Bref, comme on peut le lire sur le communiqué de presse de Konami, Heather est « une jeune fille tout à fait normale, comme on peut en trouver partout ». Ouaip, elle est normale la petite Heather, mais on ne peut pas en dire autant de la diabolique ville dans laquelle elle vit... Et ça, Heather va le comprendre en se rendant dans le centre commercial de Silent Hill par un beau jour ensoleillé. Alors qu'elle pensait faire son petit shopping habituel, elle va subitement se retrouver plongée dans un monde cauchemardesque peuplé de monstres tous plus horribles les uns que les autres. Sans même savoir ce qui s'est passé, sans comprendre quoi que ce soit au changement qui s'est opéré devant elle, elle va devoir lutter pour sa survie face à d'effrayantes créatures dont elle entend désormais les sinistres bruits de pas. La première arme qu'Heather va récupérer est le Handgun, un petit pistolet à 10 coups, qui fera l'affaire face aux monstres du début du jeu. Mais attention, sans munitions, elle n'ira pas loin, et vous aurez donc intérêt à lui trouver rapidement des balles. S'enfuir ou combattre, le choix sera parfois évident, notamment lorsque, dans l'obscurité, vous vous retrouverez nez à nez avec des saletés du genre Closer, une énorme créature immon-



Des effets de lumière réglés à la perfection !

Petit mitraillage en règle face à une bête particulièrement collante.



Un monstre-chien vient de se jeter sur votre jambe gauche. Pour le calmer, rien de mieux qu'un bon coup de tube de canalisation métallique sur la gueule !



Un matin pas comme les autres

Heather se réveille après une nuit passée à dormir sur une table. Elle pense que c'est une journée comme toutes les autres qui commence, mais elle se trompe et ne va pas tarder à le comprendre...









de aux bras immenses, et dont la force dépasse largement celle de n'importe quel humain. Rassurez-vous, en cours de partie, vous pourrez vous munir d'une multitude d'armes puissantes, comme par exemple un fusil mitrailleur. Globalement, SH3 proposera un rythme de jeu plus soutenu que dans les précédents volets, ce qui ne veut pas dire pour autant que les énigmes ne seront pas de la partie, au contraire ! En effet, l'aspect résolution de puzzles constituera bien le point principal du système de progression.

Au sommet de l'enfer

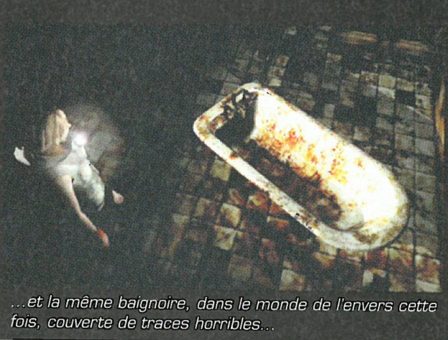
Comme nous vous l'expliquons dans l'un de nos encadrés, le déroulement de SH3 s'illustre par deux mots-clés : « le monde de l'endroit » et « le monde de l'envers », lesquels semblent fonctionner de manière parallèle. Les nombreux va-et-vient que le joueur devra faire entre ces deux mondes devraient se révéler tout aussi angoissants que passionnants. Admirable du point de vue de la recherche artistique, SH3 s'annonce aussi très fort techniquement, tant dans ses séquences cinématiques que dans ses phases de jeu en 3D temps réel. Quant aux musiques et ambiances sonores - que nous avons eu la chance d'écouter quelques minutes ! -, elles semblent n'avoir rien à envier à celles des précédents volets. Une fois encore, il faudra se jeter sur le soundtrack ! Malsaine et merveilleuse, immonde et somptueuse, diabolique et divine, la nouvelle création des surdoués de Konami Computer Entertainment Tokyo va faire hurler de terreur et pleurer de jouissance les processeurs de votre PS2...

L'envers du décor

Les mots-clés de ce nouveau volet de Silent Hill sont au nombre de deux : « le monde de l'endroit » et « le monde de l'envers ». S'ils comportent quasiment les mêmes lieux et décors, ces deux mondes dévoilent en revanche deux réalités différentes. Selon les développeurs, le monde de l'endroit est « très proche du monde réel ». Le monde de l'envers, quant à lui, se veut « sinistre et inquiétant », véritable « matérialisation d'un cauchemar ». Selon que vous vous trouviez dans l'un ou l'autre de ces mondes, un endroit particulier pourra dévoiler deux atmosphères totalement différentes. Heather, l'héroïne de SH3, va être amenée à aller et venir entre ces deux mondes tout au long de l'aventure...



Une baignoire dans « le monde de l'endroit »...



...et la même baignoire, dans le monde de l'envers cette fois, couverte de traces horribles...



Moment intenable de « flippe intense » dans l'obscurité, avant l'arrivée d'un gros client...

Clock Tower 3

Éditeur : Capcom
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : Automne 2002
Sortie en Europe : N.C.



Les premiers éléments concrets concernant le tout nouveau volet de Clock Tower commencent à filtrer au Japon. Comme vous le savez sans doute, c'est Capcom qui se charge de produire ce titre aussi flippant que prometteur...



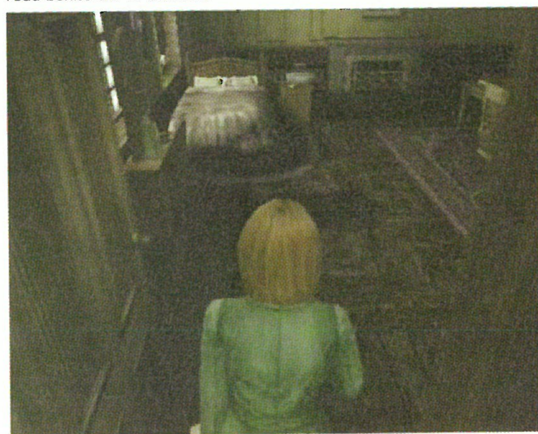
La scène d'ouverture s'inspire de l'Exorciste...

Voici Alissa, la jeune et jolie héroïne de ce jeu bien flippant.



La séquence dans laquelle vous découvrez un piano couvert de sang va vous donner la chair de poule !

Alissa n'est pas bien forte physiquement, mais elle peut faire reculer ses adversaires de diverses façons, notamment en leur projetant de l'eau bénite sur la tronche.





La vieille série des jeux d'aventure « star angoissants » Clock Tower, imaginée par la regrettée société Human, s'apprête à prendre un nouveau départ. Récupérée par l'usine à hits qu'est Capcom, elle risque bien de devenir un grand nom de ce genre gentillet qu'est l'horreur/aventure. Toutefois, Capcom a fait le choix de ne pas réaliser ce titre en interne. En effet, l'éditeur d'Osaka se contente de l'aspect « producing » de Clock Tower 3. Cette tâche a été confiée à Tatsuya Minami, un « ancien petit jeune » de la boîte, aujourd'hui chef de la 3e division de développement. L'ami Minami a, en tant que producer, réalisé des titres tels que la série Gun Survivor ou encore le récent Super Ghouls'n'Ghosts R de la GBA. Retenez également qu'il bosse actuellement non seulement sur CT3, mais aussi sur la prod' générale de biohazard Ø sur GC. Dans CT3, il s'est associé à un réalisateur japonais — et on parle cette fois de septième art — en la personne de Fukasaku, dont les débuts remontent à 1961, et qui a récemment signé Battle Royale. Ce dernier s'occupe de tout l'aspect visuel et scénaristique, ainsi que de l'ensemble de la mise en scène. Il a particulièrement travaillé sur les séquences cinématiques, lesquelles viennent rythmer le jeu tout au long de vos parties. C'est encore lui qui a exigé que ce troisième volet épouse un mode de représentation totalement en 3D polygonale, afin de pouvoir intégrer tout un ensemble de mouvements de caméra calqués sur ceux des meilleurs films d'horreur... Enfin, la programmation et le développement sont confiés à une équipe de Sunsoft, une boîte nippone dont les vieux routiers de la console ne peuvent avoir oublié le nom.

Frayeurs londoniennes

À l'instar des précédents volets, CT3 devrait inclure le célèbre Cisorman — l'homme aux ciseaux géants — dans sa galerie de monstres. On trouvera également de nouveaux ennemis, tels qu'un type couvert de sang et au visage caché par un masque à gaz, ainsi qu'une brute cagoulée et armée d'un énorme marteau ! L'héroïne affrontera ces divers monstres, et bien d'autres encore, un par un, dans d'effrayants décors londoniens en l'an 2003... Avec ses nombreux aspects Bio Hazard, ses côtés aventure et exploration très développés, ainsi que son ambiance particulièrement angoissante, CT3 devrait se montrer capable de nous faire passer de belles nuits de terreur sur PlayStation 2.

en bref



WINNING ELEVEN 6 SE MET À LA J-LEAGUE

Comme prévu, WE6 débarque en version J-League — la ligue pro de football japonaise —, dans une version qui, d'un point de vue technique, ne propose aucune amélioration significative, si ce n'est un nombre d'animations légèrement revu à la hausse. Intitulé J-League Winning Eleven 6, ce soft PS2 sortira le 19 septembre au Japon (sortie Europe : jamais) et ne devrait pas mériter que vous cassiez votre euro-tirelire pour vous le procurer en import. Mieux vaudra attendre l'autre prochain WE6 (qui devrait vraisemblablement prendre le sous-titre de Final Edition), version superboostée du jeu actuel, que l'on devrait voir débarquer avant la fin de l'année au Japon.



RAIDE DEAD DE BONHEUR !

Ce mois-ci, nous avons eu le privilège de voir une nouvelle fois tourner Red Dead Revolver, ce fameux jeu d'action 3D de Capcom dans lequel vous défiez les plus grandes terreurs du Far West. Une fois de plus, nous avons pris une belle claque devant la beauté de ce soft à la mise en scène cinématographique et à l'ambiance extraordinaire. Servi par une musique sublime et quelques morceaux chantés dignes des meilleures B.O. de westerns, ce jeu PS2 fait décidément figure de nouveau hit potentiel pour Capcom. Sortie Japon et Europe : N.C.







Les premières images de FF Crystal Chronicle et de FF Tactics Advance viennent enfin d'être dévoilées au Japon. Attention, voici deux énormes titres en perspective !

Final Fantasy Crystal Chronicle


Glissées dans un spot publicitaire Nintendo diffusé à la télévision japonaise, les premières images de Final Fantasy Crystal Chronicle permettent de se faire une idée de ce que sera cette superproduction.

Réalisé par Game Designers Studio en collaboration avec une équipe de Square, sous la direction générale d'Akitoshi Kawazu, FFCC profitera, comme vous le savez déjà, des possibilités de connexion de la GC et de la GBA. Il s'agira d'un volet totalement original, sans aucun lien direct avec la série centrale (de FF à FFXI). Fortement orienté action, ce soft devrait prendre la forme d'un action-RPG en 3D temps réel aux graphismes phénoménaux, mettant en scène un jeune héros et ses deux compagnons.

Éditeur : Nintendo
Machines : GameCube et Game Boy Advance
Sortie au Japon : Printemps 2003
Sortie en Europe : N.C.

Final Fantasy Tactics Advance

Il y a cinq ans, en 1997, Square mettait son RPG star à la sauce simulation-RPG, sous l'impulsion de Matsuno, le plus grand spécialiste du genre : intitulé Final Fantasy Tactics, ce soft PSone connut un énorme succès. Aujourd'hui, sa suite nous arrive enfin, sur la 32 bits portable de Nintendo. Dans Ivalis, un monde de fantaisie, d'épées et de magies où tout peut arriver, le joueur incarne Marsh, un héros accompagné par deux amis nommés Mute et Litz. Tous trois seront amenés, au cours de leur aventure, à découvrir les secrets d'un document ancien portant le titre de Final Fantasy (sic), ainsi que d'un chevalier couleur neige appelé Judge, qui veille à ce que la règle Law soit bien respectée durant chaque combat mené dans ce monde. Produit par l'incontournable Matsuno, ce soft reprend de manière approfondie et étoffée les systèmes du précédent volet. Les combats prennent une nouvelle fois la forme de « Tactics Battles » à l'aspect stratégique poussé. Outre la race humaine, différentes autres races, ainsi que tout un ensemble de « jobs » (métiers), apparaissent dans ce jeu, et c'est à vous de les combiner de manière à obtenir des persos aux facultés et aptitudes variées. Le jeu ne propose aucune carte clairement déterminée, mais un « Region Create System » vous autorise à organiser le monde comme vous le voulez en fonction de vos résultats dans les quêtes et batailles. Enfin, un « Clan System » vous laisse libre d'accepter ou de refuser les quêtes qui vous sont proposées.

Éditeur : Square
Machine : Game Boy Advance
Sortie au Japon : Hiver 2002/2003
Sortie en Europe : N.C.



Le mode de représentation reste le même que dans la version PSone.



Le « Region Create System », un des nouveaux systèmes introduits dans ce volet.









Square arrive sur GBA... Commencez à préparer vos stocks de piles !

THRUSTMASTER®

enjoy sound*

2.1 SOUND SYSTEM



- 50 watts total RMS
- 2 satellites 2 voix (médium et aigu), orientables
- 1 Subwoofer de 30 watts RMS



5.1 SOUND SYSTEM

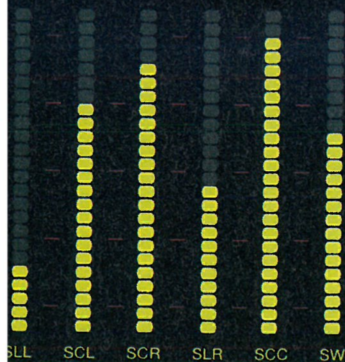
HOME CINEMA





- 60 watts total RMS
- 5 satellites de 8 watts RMS
- 1 Subwoofer de 20 watts RMS
- Décodeur Home Cinéma (Dolby Digital/Dolby Prologic)
- 1 Télécommande





www.thrustmaster.fr





5.1 SOUND SYSTEM

2.1 SOUND SYSTEM

ot France S.A. – BP 2 – 56204 La Gacilly cedex
2 690 024 – 0.34€ TTC/min Fax : 02 99 08 94 17

Made in Japan

Raiden Fighters



Éditeur : Seibu Kaihatsu
Machine : Xbox
Sortie au Japon : N.C.
Sortie en Europe : N.C.

Possesseurs de Xbox, le studio Seibu Kaihatsu vient d'annoncer le développement d'un shoot them up vertical à l'ancienne sur votre console. Et pas n'importe quel shoot, puisqu'il s'agit en effet du nouveau volet de la série Raiden !



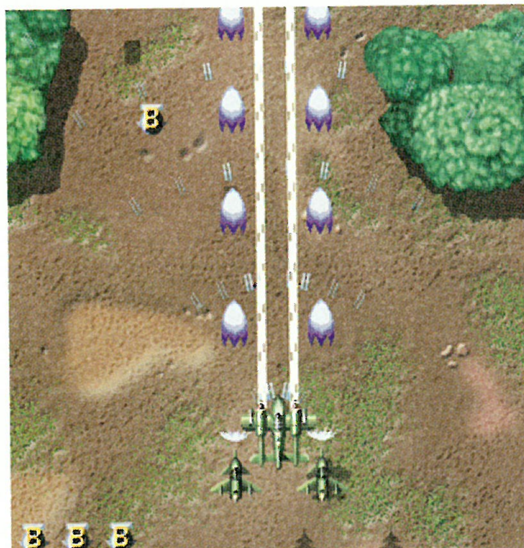
Très gros succès des salles d'arcade nippones et américaines, la série Raiden a toujours été très appréciée des fans de shoot them up. Bien que développé sur la surpuissante Xbox, Raiden Fighters propose exclusivement des graphismes 2D, histoire de donner au jeu la douce saveur des shoots d'autrefois. L'écran défile selon un scrolling vertical et les niveaux sont les mêmes que sur la borne d'arcade originale. L'une des particularités de ce titre se situe au niveau de votre appareil, dont la force de frappe se montre excessivement puissante. En somme, on peut jouer à Raiden Fighters sans se prendre la tête et en se contentant de faire feu sur tout ce qui bouge, sans se soucier de quoi que ce soit. Voilà qui diffère totalement des shoots sophistiqués à l'aspect puzzle prononcé, parmi lesquels Ikaruga — AC,DC et bientôt sur GC — fait figure de référence. Mais pour profiter pleinement du système de Raiden Fighters, il faudra découvrir les conditions d'apparition des bonus cachés (Quick Shot Bonus, etc.) que l'on devra obligatoirement obtenir pour pouvoir pulvériser les scores.

Simple comme un bon shoot

Au début du jeu, vous devrez choisir votre appareil parmi six avions (bimoteurs...), qui s'illustrent par leurs différents types de tirs. Outre votre Main Shot — arme principale —



Grosse bombe signifie bien sûr grosse explosion, gros dégâts et grosse jouissance...



Un titre qui vient encore renforcer l'aspect « console pour hardcore gamers » de la Xbox.



Si Raiden Fighters n'offre pas de graphs en 3D polygonale, il propose en revanche un son explosif en 5.1 !

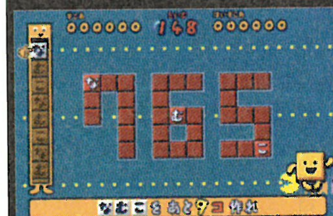
, vous pourrez user et abuser de votre Sub Weapon — arme secondaire —, que vous pourrez faire monter en puissance jusqu'à quatre fois. Notez que la nature de votre Sub Weapon (type Missile ou type Laser) sera déterminée en fonction des « items » que vous choisirez de récupérer en cours de partie. De plus, des options telles que Bomb (une grosse bombe pour tout péter !), Slave (deux petits avions de renfort volant à vos côtés) et « Tame'uchi » (gros tir concentré qui nettoie tout sur son passage) vous permettront de faire le ménage à tout moment et surtout de mettre de bonnes claques aux boss de fin de niveaux. Bien simple, bien bourrin, Raiden Fighters devrait faire passer de bons petits moments aux gamers possesseurs de Xbox qui n'ont pas acheté leur bécane uniquement pour voir des millions de polygones texturés et couverts d'effets de lumière...

en bref



NAMCO SE MET À « L'ÉDUTAINMENT »

Namco fait une petite tentative dans le domaine des logiciels ludo-éducatifs, un genre rare au Japon, avec Mojipittan, un puzzle à l'ambiance « comico-gentillette » basé sur l'association de caractères et de mots en japonais. Chaque fois que le joueur parvient à former un mot, un dico apparaît à l'écran et explique le sens du mot formé. Le dico du jeu comporte au total 76 500 mots. Adapté d'un jeu d'arcade privé de tout succès, ce soft sortira sur PS2 (en photo ici) et sur GBA en janvier 2003 au Japon. Sortie Europe : Mojiput...



LES JOIES DE LA VIE À LA CAMPAGNE

Quand on est jeune, qu'on habite dans un appart de 22m² en plein Tokyo, et qu'on rêve de partir loin, en pleine cambrousse, on a désormais deux choix : soit se payer un séjour à Okinawa, soit s'acheter Inakagurashi - Minami no Shima no Monogatari (lit. : La vie à la campagne - L'histoire d'une île du sud) sur PS2. Dans ce soft qui se déroule sur une île fictive d'Okinawa, on a la joie d'incarner une jeune fille de 15 ans qui part ainsi faire l'expérience de deux semaines à la campagne. Jeu d'aventure, Inakagurashi comporte des mini-jeux variés et des graphismes doux et apaisants. Dispo courant septembre au Japon, ce jeu de Victor Interactive Software ne verra jamais le jour en Europe.



KEMCO A LA MANIE DES ŒUFS

Dévoilé lors de l'E3, Egg Mania est un petit jeu de puzzle jouable seul ou en duel, qui s'illustre par des décors hyper-colorés et de « zolis » personnages comiques. Ce soft fera ses débuts au Japon le 12 septembre sur PS2, le 27 septembre sur GC et GBA, et à une date encore indéterminée sur Xbox. Un bon petit test réglementaire nous permettra d'évaluer le potentiel de ce titre au sujet duquel les gens de chez Kemco se montrent particulièrement confiants. Sortie Europe : fin 2002.





LOGOS

Depuis un mobile SFR, appelle le LOGO soit 5646*
Depuis tout téléphone, appelle le 08 99 703 203**

En guest et en exclu: Largo Winch

© Dupuis 2002
Franck - Van Hamme
Exclusivité Largo Winch jusqu'à fin Septembre 2002

10768 (WINCH) · 10774 · 10776 · 10769 · 10777 · 10778

10024 · 10343 · 10390 · 10401 · 10424 · 10444 (Goal!) · 10451 · 10481 · 10091 (DIX)

100501 · 10505 · 10520 · 10523 · 10589 · 10591 · 10604 · 10133 (BOB MARLEY) · 10873

10875 · 10876 · 10766 · 10165 (Dalida) · 10342 · 10360 · 10385 (2SEXY4U)

10400 · 10528 (TECKNO.COM) · 10534 · 10642 · 10646 · 10657 (AFROMAN) · 10663 (AFROMAN)

10809 (BLAKE & MORTIMER) · 10956 · 10961 (ET... HOP!) · 10962 · 10772 · 10748 (Angéla) · 10944

Compatibles avec les téléphones NOKIA***

SONNERIES

Depuis un mobile SFR, appelle le SONN soit 7666*
Depuis tout téléphone, appelle le 08 99 703 203**

10011 Survivor
10019 Dirty Dancing
10021 Don't tell me
10032 Je sais pas jouer
10038 Livin' la vida loca
10040 Maya l'abeille
10041 Me gustas tu
10050 Amicalement vôtre
10072 Drôles de dames
10073 It's raining men
10082 James Bond
10083 L'envie d'aimer
10084 L'île aux enfants
10087 Magnum
10088 Melrose Place
10089 Mission Impossible
10093 Pretty woman
10097 Star Wars
10099 Bodyguard
10101 The next episode
10103 Titanic
10104 We are the champions
10105 Fame
10108 Lady Marmalade
10122 Ces soirées-là
10138 Every breath you take
10148 I will survive
10153 J'en rêve encore
10156 L'Alizé
10169 Les rois du monde
10172 Moi lolita
10184 Pulp fiction
10190 Sex Bomb
10194 Starsky et Hutch
10209 X Files
10222 Grease
10234 Ally Mc Beal
10236 American Pie
10242 Batman
10256 Dadadirladada
10290 Didi
10343 Absolutely Fabulous
10552 Lady Marmalade 2
10590 L'homme araignée
10672 Profiler
10700 Scooby doo
10702 Sex and the city
10724 Sous le soleil
10770 Tomb raider
10785 Un gars, une fille

Attention: tous les codes listés sont des codes Nokia

tOp 5

10941 Stach Stach
10924 Whenever wherever
10868 Qui est l'exemple
10873 Because I got high
10089 Mission Impossible

Compatibles avec les téléphones NOKIA adaptés, SAGEM adaptés, MOTOROLA 50/P250/V100/T191, PHILIPS fisio, Xenium 9@9, Azalys, Alcatel One Touch 511

REPONDEUR

Depuis un mobile SFR, appelle le PERS soit 7377*
Depuis tout téléphone, appelle le 08 99 700 830**

- Tout en Musique
- Avec des Stars
- Humour
- Imitation
- Fausse Pub
- Parodie de Film
- Série Télé
- Sexy
- Bilingue
- Classique
- Professionnel
- Cartoon

Compatibles avec tous les téléphones mobiles

Recommandé par



Et plus de 1000 autres logos, sonneries et répondeurs sur www.vizzavi.fr ou www.sfr.fr



*Prix des services = 1,35 €/appel + prix d'une communication normale **1,35 €/appel + 0,34 €/minute ***Voir liste détaillée sur www.vizzavi.fr

En utilisant nos services, vous acceptez de faire partie de notre base. Cependant, conformément à l'article 34 de la loi n° 78-17 de la loi du

Critical Bullet 7th Target

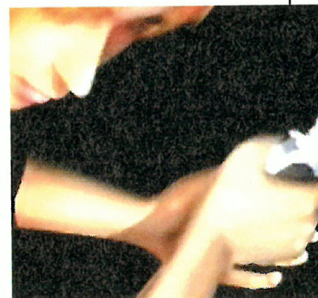


L'action se déroule dans une ville fictive, Neo-Tokyo, au début du 21ᵉ siècle.

Jeu d'aventure à base de textes réalisé sur PS2, Critical Bullet 7th Target met en scène une jeune chasseuse de têtes de 23 ans appelée Sara D Fitzgerald. Réalisé par Hirokazu Fujisaki — un créateur rattaché à la 3ᵉ division de développement de Capcom —, ce soft prend la forme d'une fusion entre un film en images de synthèse et un roman : le texte défile de façon synchronisée avec les images qui scrollent en arrière-plan. Le système de jeu compte des éléments destinés à donner de petits coups de fouet à l'histoire en pleine partie : le Count Down System, qui vous oblige à faire votre choix parmi plusieurs réponses en un temps limité, le Chapter & Scenario Rank — chaque scénario compte 3 chapitres, sur lesquels vous êtes classé en fonction de vos choix — et la Scenario Map, une carte qui apparaît à chaque Continue et qui affiche les directions que vous avez prises dans l'aventure, ce qui permet, à long terme, d'envisager d'essayer la totalité des choix offerts par le scénario.

Éditeur : Capcom • **Machine :** PS2 • **Sortie au Japon :** Automne 2002
Sortie en Europe : N.C.





Tout comme pour la série Onimusha, le scénario de ce soft nous vient de chez Flagship.

King of Colosseum (Red)



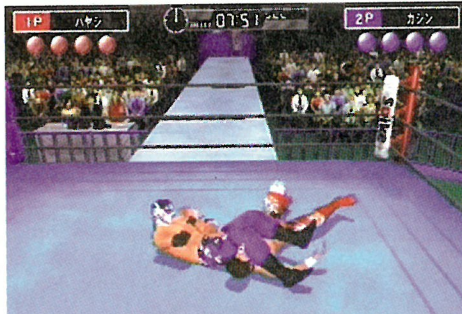


Red en septembre puis Green en novembre, King of Colosseum se prend pour Pokémon à travers deux versions réalisées exclusivement sur PS2.

Réalisé avec passion dans les studios de développement de Spike, King of Colosseum (Red) s'annonce comme le plus gros jeu de catch de la PS2. Issue de la société Human — qui a réalisé le mythique Final Match Tennis sur NEC et de nombreux succès en matière de catch sur consoles PC Engine et SFC —, l'équipe responsable de ce titre a reproduit avec beaucoup de fidélité l'ensemble des athlètes de différentes fédérations nippones (All Japan Pro.Wrestling, New Japan Prowrestling, etc.), de manière à offrir aux joueurs des confrontations de rêve. De plus, un éditeur de persos permet de créer totalement son catcheur et de lui faire porter l'une des 1 500 tenues de ring disponibles. Très complet au niveau des paramètres modifiables, il l'est également en matière de coups, puisqu'il propose plus de 2 200 techniques et mouvements copiés sur ceux de véritables athlètes. Un soft qui sortira sous une autre version (Green) en novembre prochain avec des équipes différentes.

Éditeur : Spike • **Machine :** PS2 • **Sortie au Japon :** Septembre 2002 • **Sortie en Europe :** N.C.







Un soft compatible avec le disque dur HD de la PS2, ainsi qu'avec le Multitap (qui autorise des parties à 4 joueurs simultanément).

Rune II



Éditeur : From Software
Machine : GameCube
Sortie au Japon : Hiver 2002/2003
Sortie en Europe : N.C.

Sorti en avril dernier au Japon, Rune a constitué l'une des déceptions du premier semestre sur GC. Sa suite, développée à la vitesse de la lumière, saura-t-elle corriger le tir et s'imposer auprès des fans d'action/RPG ?

Moins de six mois après la sortie de Rune au Japon, From Software nous annonce déjà un Rune II, dont la commercialisation est programmée pour l'hiver prochain dans l'archipel des consoles. Autant dire que ce deuxième volet, développé lui aussi sur GC, ne fait pas partie des titres sur lesquels nous serions prêts à parier des kilos de confit de canard, tant Rune nous a déçu. Toutefois, si l'on se fie aux premières photos de Rune II ainsi qu'aux propos de son éditeur, il se pourrait bien que cette suite dispose de quelques arguments pour faire son trou dans la ludothèque de la Nintendo cubique. Histoire plus dramatique, stages nouveaux et bien plus vastes, système de jeu enrichi et approfondi, et enfin réalisation plus solide, constituent les points marquants de ce soft.



Des créatures à la carte

Le principe de base reste inchangé : Rune II prend la forme d'un action/RPG avec des batailles en temps réel basées sur l'utilisation de cartes. Lesdites cartes — dont le nombre a doublé puisqu'on en compte maintenant plus de 200 — renferment des monstres et autres créatures, que vous invoquez pour libérer des forces et mettre des raclées à vos adversaires. Le système d'attribut (appartenance) de vos cartes (feu, bois, terre et eau) a été complété de deux autres attributs, ce qui a pour effet d'enrichir les scènes de batailles. Du reste, vos cartes offrent une aptitude nouvelle, qui est de pouvoir vous transformer en la créature scellée dans la carte que vous utilisez. Intérêt de la chose : parvenir à se déplacer jusque dans des endroits où votre corps de jeune fille ne pourrait accéder — en vous transformant en Birdman —, briser toutes les pierres et roches du décor — en devenant un Stone Golem —, etc. Bref, vous pouvez profiter à fond de chaque map que vous traversez et utiliser vos cartes n'importe où et n'importe quand. Notez enfin que les champs de combat du précédent volet disparaissent et que, désormais, les adversaires peuvent surgir de n'importe quel endroit.



Un jeu GC dont le stade de développement est actuellement évalué à environ 30 %.



Cette créature a le pouvoir de lancer des tirs laser plutôt efficaces.



De la carte à la 3D



Chaque carte bidimensionnelle...



...renferme une créature polygonisée couplée à un attribut. Ici : Salamander, un monstre rattaché au feu.

en bref



GROS DRAGON MAIS PETITES ÉTINCELLES ?

Le tout nouveau volet de la série Breath of Fire V, qui porte maintenant officiellement le sous-titre de Dragon Quarter, sortira finalement dans le courant de l'automne prochain au Japon (Europe : N.C.). Réalisé sur PS2, ce RPG se situe actuellement à un stade de développement relativement avancé, de sorte qu'une version jouable a atterri entre nos mains ce mois-ci. Malheureusement, elle n'a pas vraiment réussi à nous emballer. Bien loin d'être moche ou mal conçu, ce RPG en toon shading semble en fait manquer de rythme et d'originalité dans sa progression. Prions pour que ses créateurs le rendent plus prenant d'ici sa sortie.



BOMBERMAN PREND UN NOUVEAU DÉPART !

À partir d'octobre prochain au Japon, un DA basé sur Bomberman, Bomberman Jetters, sera diffusé à la télévision japonaise. Hudson ne pouvait pas manquer cette occasion de faire revenir au premier plan son fétiche cosmonaute poseur de bombes dans un jeu vidéo du même nom. Ce sera chose faite le 24 octobre au Japon. Il s'agira d'un action-RPG dans lequel les boss vous attendront au fond de différents donjons, que l'on traversera à la manière des niveaux d'un Bomberman classique. Un mode Multijoueur est également prévu. Sortie Europe : N.C.



TROUEUR DE POLYGONES

L'éditeur nippon Highwaystar lancera Drihoo sur Xbox le 28 novembre prochain au Japon. Comique et délirant, ce jeu d'action/aventure met en scène un type de 38 ans qui, armé d'une grosse foreuse et d'un marteau, part percer des trous afin de retrouver de vieux trésors dans divers décors inspirés de l'ancienne civilisation égyptienne. Avec ses décors en 3D temps réel dans lequel le joueur peut librement percer des trous et autres tunnels, ce titre peu ordinaire pourrait bien faire son petit trou sur Xbox. Sortie Europe : N.C.



Sega Rally

Sega Rosso, la branche de développement créatrice de Sega Rally, vient d'annoncer l'adaptation de son méga-hit planétaire sur la portable de Nintendo. Premières infos et premières images de ce soft sacrément allêchant !



Éditeur : Sega - Sega Rosso
Machine : Game Boy Advance
Sortie au Japon : 19 décembre 2002
Sortie en Europe : N.C.



Côté ambiance, on retrouve quasiment tous les éléments qui ont fait le succès de la version Saturn.

Lancé en arcade en 1995, le premier Sega Rally reste assurément à ce jour l'un des meilleurs et des plus pêchus jeux de course de l'histoire. Son adaptation quasi-parfaite sur Saturn la même année (le 29 décembre au Japon) fait du reste partie des meilleurs titres sortis durant l'ère des 32 bits de salon. Rival du V-Rally d'Infogrames sur PSone en Europe, ce soft a connu un succès phénoménal partout dans le monde. Porté sur PC, Sega Rally a ensuite laissé place à un Sega Rally 2 en arcade, lui aussi excellent mais peut-être un peu moins racé et inspiré, lequel a, lui, connu la joie des portages (sur Dreamcast et PC). Aujourd'hui, c'est à la GBA de Nintendo que s'attaque cette légende de Sega, avec pour objectif de s'imposer comme le meilleur jeu de course automobile sur console portable.



Graphiquement parlant, ce jeu de Sega saura-t-il dépasser le somptueux V-Rally 3 ?



En vue subjective, vous êtes sûr de vous procurer de belles émotions.





Niveau maniabilité et impression de vitesse, Sega nous promet un résultat à la hauteur de nos espérances.

Sur les pistes verglacées et enneigées, sensations de pilotage garanties !



Sega Rally arrive sur GBA... Rien que de le dire, ça m'excite !

Sega Rally n'importe où, n'importe quand !

En mode solo, vous pourrez choisir votre bolide parmi une belle brochette de reproductions de véritables voitures de rallye, sur lesquelles vous serez libre d'effectuer différents réglages en passant par l'écran de « car setting ». À partir de là, vous vous lancerez dans un championnat — le Championship Mode — aux nombreuses épreuves et aux niveaux de difficultés variés. Vous pourrez également rouler en Contre la montre dans le mode Time Attack. Les tracés vous feront rouler sur tout un tas de surfaces : asphalte, gravier, terrains sablonneux, neige, etc. Et pour le plus grand plaisir des familles nombreuses et des amateurs de petites compétitions à la récré, Sega Rally proposera un mode Multijoueur via câble Link, jouable jusqu'à quatre joueurs simultanément. Techniquement, vu qu'aucune version jouable n'a encore été présentée, on ne peut se fier qu'aux photos. Décors en 3D, deux angles de caméra — une vue subjective et une vue moyennement éloignée —, couleurs agréables... globalement, ça semble réussi. Il semble toutefois clair qu'à ce stade, la 3D polygonale se révèle encore inférieure à celle de son concurrent sur GBA, V-Rally 3, notamment en ce qui concerne les détails et la netteté de la piste. Quant au plaisir de jeu, nous aurons l'occasion d'en juger en avant-première lors du Tokyo Game Show.

Shin Contra

Contra revient enfin sur nos consoles. C'est peut-être un détail pour vous, mais pour moi ça veut dire beaucoup. Car en matière de jeux d'action purs et durs, peu de titres arrivent à la hauteur de cette série de Konami lancée en arcade en 1987. Oubliez les trois immondes volets réalisés par des équipes américaines sur PSone et Saturn, et souvenez-vous plutôt de ces softs surpuissants que sont le Contra de la Famicom (1988 au Japon), le Contra Spirits de la SFC (1992), ou encore le Contra The Hardcore de la MD (1994). Avec ses graphs et anims entièrement en 3D polygonale et son gameplay 2D classique, Shin Contra sur PS2 pourrait bien nous offrir autant de bonheur que tous ces hits d'une époque déjà bien lointaine. Même si ça fait super old school. À deux simultanément ou seul comme un grand, vous aurez à batailler sec et à jongler habilement entre vos six armes pour arriver jusqu'au dernier stage de ce CD-Rom. En attendant, faites comme moi et priez pour que Konami ne nous foire pas ce grand come-back. Et n'oubliez pas que l'adaptation reboostée de la version SFC — Shin Contra Hard Spirits — sortira simultanément sur GBA au Japon !

Éditeur : Konami • **Machine :** PlayStation 2 • **Sortie au Japon :** 14 novembre 2002 • **Sortie en Europe :** N.C.



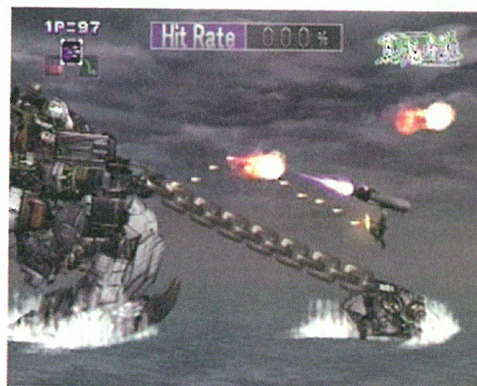
Le jeu s'ouvre sur une superbe séquence cinématique en images de synthèse.



Ce combat contre un hélicoptère rappelle fortement une célèbre scène du vieux MERCS, un classique de l'action/commando.



Petite cervelle + gros fusil = méga-carnage !



Certains passages vous demanderont pas mal d'adresse et de patience.

Le mot de Famitsu

Chers Français, bonjour ! À l'heure où j'écris, nous sommes le 9 septembre, et au Japon, qui dit septembre dit « le plus gros événement vidéoludique du Japon », à savoir le Tokyo Game Show. Dans ce salon qui débute le 20, on retrouvera, concentrées, toutes les nouveautés qui envahiront le marché dans l'avenir. Août étant la période des vacances, il n'y a pas eu de grandes révélations dans l'industrie japonaise du jeu le mois dernier… Alors bien entendu, j'aimerais bien vous écrire tout ce que j'ai appris à propos du prochain Tokyo Game Show, mais il semblerait que beaucoup de ces infos soient trop confidentielles pour le moment, et qu'il soit impossible de les écrire ici. Je suis le rédacteur en chef de *Famitsu Xbox*, mais chez notre éditeur Enterbrain, il y a aussi le Famitsu généraliste, le PS2, le Cube, le PC. Toutes les semaines, tous les rédacteurs en chef se réunissent et se tiennent au courant des nouveautés du milieu. Et vu les gros changements qui se préparent actuellement, un rédac chef averti en vaut deux ! En plus, cette année, c'est mon département qui est chargé de réaliser le catalogue du Tokyo Game Show, donc je peux vous dire que je vais finir par devenir incollable sur le sujet ! Bon allez, je vais quand même vous donner quelques infos. Pour commencer, le plus gros stand et le plus gros acteur cette fois-ci sera Sony. On se pose d'ailleurs beaucoup de questions. Y aura-t-il enfin le modèle de PS2 tant attendu avec disque dur intégré, fameux combo au cœur des rumeurs ? Pour Microsoft, l'accent sera mis sur le online, avec le lancement du Xbox Live et l'annonce d'un MMORPG développé par Microsoft Japon. Leurs jeux n'ont d'ailleurs pas bonne presse depuis Nezmix, mais pour ce titre online mystérieux, je peux vous dire qu'il s'agit là d'un excellent jeu ! Je n'ai pas le droit d'en parler, mais je ne peux m'empêcher de vous dire qu'il sera LE gros titre de la Xbox au Japon, mais aussi l'ambassadeur du Xbox Live. Le problème chez nous, c'est qu'il faudra être âgé d'au moins 20 ans (la majorité au Japon) pour s'inscrire au Xbox Live, et surtout posséder une carte bleue. Il faut dire que les cartes de crédit ne sont pas aussi répandues chez nous qu'en Occident. Je ne sais pas si cela vient du fait que les gens qui la possèdent trouvent ennuyeux de l'utiliser, mais c'est un fait, nous sommes peu nombreux. Alors que les collégiens et les lycéens commencent à ressentir l'injustice, j'espère que Microsoft fera quelque chose pour arranger cela. Quant aux autres jeux présentés, il s'agira en général de titres programmés pour sortir en décembre ou en mars. Décembre pour la période de Noël, tandis que mars correspond aux fins d'années fiscales. Voilà pourquoi le Tokyo Game Show sera le théâtre idéal pour présenter les superproductions des mois à venir, et pour nous les journalistes, il s'agit d'une période des plus harassantes. Square, Capcom, Sega, Namco, voilà encore les entreprises qui seront à surveiller de très près d'ici la fin de l'année. Enfin, je dis ça comme ça, juste entre nous…





Effet hérissé continu

Vivelle DOP

NOUVEAU

Créer et fixer

GEL COIFFANT

Aux vitamines

effet hérissé

• EFFET HÉRISSÉ LONGUE DURÉE

• NON GRAS, NON COLLANT



Gel effet hérissé
Tenue longue durée.

Nouveau : sa formule concentrée en agents fixants à séchage ultra-rapide permet de créer des coiffures dressées à pics. Vos pics durent toute la journée, toute la soirée. Du non-stop dans le hérissé !



VIVELLE DOP. COIFFEZ TOUTES VOS ENVIES

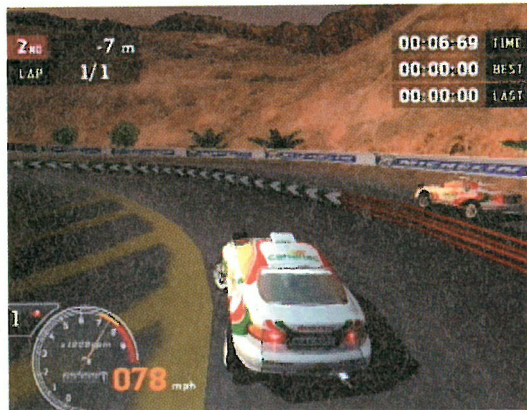
Ce mois-ci, les jeux de rallye débarquent en force sur toutes les consoles. À croire que les éditeurs ont trouvé un nouveau filon à exploiter. Activision entre dans la danse avec un Rally Fusion qui, contre toute attente, nous a agréablement surpris.



Rally Fusion Race of Champions

Éditeur : Activision
Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Novembre 2002

Après la guerre du foot, celle du rallye est à deux doigts de débuter. Tandis que Sony prépare WRC 02 Extreme et que Codemasters peaufine Colin McRae 3, Activision travaille discrètement dans son coin, et depuis un bon bout de temps déjà, sur Rally Fusion : Race of Champions. Cependant, contrairement aux autres titres cités, ce dernier ne se positionne pas tout à fait dans la même catégorie. Ici, les développeurs versent dans l'arcade. D'ailleurs, de l'aveu même des créateurs, l'objectif était de faire une sorte de Sega Rally-like. La conduite est donc relativement facile. En maîtrisant un minimum le frein à main, on peut prendre des virages d'anthologie. Toutefois, après avoir eu une version jouable entre les mains, on remarque que la déformation des voitures est assez correcte ; le pare-brise saute, tout comme les portières. De plus, le comportement varie vraiment selon le revêtement sur lequel on roule et le modèle de voiture. Bref, sans atteindre l'excellence d'un Colin McRae 3, le niveau technique s'annonce vraiment bon. En revanche, ne vous attendez pas à des merveilles en matière de préparation de voiture. Comme je vous l'ai dit, c'est de l'arcade, il n'y a donc rien à paramétrer avant chaque course. On retrouve cependant les voitures officielles, de la 206 à la Subaru, et d'anciennes gloires en guise de pilotes en provenance de différentes catégories automobiles et moto (sic).


La course des champions des Canaries oppose deux adversaires.


L'effet de réflexion sur la glace résulte d'une jolie astuce qui utilise la transparence de texture.


Les ralentis sont tout de même efficaces, bien qu'ils ne soient pas customisables et que certains angles soient très mal choisis.

Moyen mais complet

Côté modes de jeu, on retrouve des courses basiques contre des adversaires, et bien entendu la fameuse course des champions qui se déroule tous les ans aux Canaries. De plus, on trouve le mode Hill Climb (du genre Pike's Peak pour les connaisseurs) sur des routes enneigées. Dans ce dernier, il ne faut pas chuter dans le ravin une seule fois, sous peine d'être éliminé, ce qui n'est pas évident vu le nombre conséquent de virages en épingle à cheveux. Graphiquement, bien que l'on se place loin de la qualité de modélisation de Colin pour les voitures ou de WRC pour les décors, l'ensemble s'avère plutôt correct. Les animations sont fluides, même si quelques pop-up apparaissent de-ci de-là. Dans tous les cas, la conduite est assez agréable, les sensations plutôt bonnes et les tracés des courses très bien designés. Le seul véritable hic, c'est que Rally Fusion, bien que particulier avec ses courses à plusieurs, occupe un créneau déjà bien encombré qui va s'agrandir d'ici peu avec les énormes Colin McRae 3 et WRC 02 Extreme, qui, bien que différents, sont tout de même un cran au-dessus, qualitativement parlant.

en bref



FEMME ABANDONNÉE

À la suite d'une dispute lors d'un retour de vacances en Corse, une Belge de 55 ans a été abandonnée au bord de la route près de Colmar par son ami. Ce dernier est reparti avec la voiture de sa compagne, la laissant complètement démunie et légèrement vêtue. Les gardiens de la paix du commissariat se sont cotisés pour lui acheter un billet de retour en train et lui offrir des vêtements...



Télex

Une date officielle rien que pour vous : Panzer Dragoon Orta est désormais annoncé pour le mois de février 2003 sur Xbox. Voilà, vous pouvez retourner vous coucher.

C'EST QUI PK ?

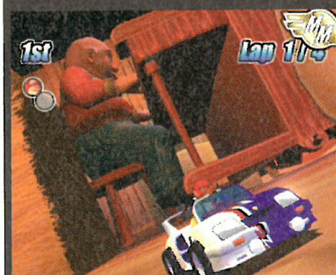
La plupart d'entre nous s'en fichent comme de leur première carie, mais Donald prête une fois de plus sa plastique pour un jeu. Disponible sur GameCube et PlayStation 2, « Donald Qui est PK ? » joue sur les penchants schizophrènes du personnage qui se transforme en super héros pour défendre la veuve et l'orphelin. Le tout enrobé de cel shading pour coller à l'esprit de la BD. Bon, le mystère reste tout de même entier : kézako PK ? Réponse disponible fin septembre...

Télex

Ça se chamaille encore pour savoir sur quels supports ça sortira, mais au moins, on connaît déjà la date : toutes les versions Dead or Alive 4 seront commercialisées l'été prochain au Japon et pour la fin de l'année 2003 chez nous.

MICRO-MACHINES

Tombées dans l'escarcelle d'Infogrames, les Micro-Machines, popularisées sur console il y a quelques lunes par Codemasters, débouleront d'ici peu sur PlayStation 2 avant d'envahir tous les formats. Et là, the question is : le fun que l'on éprouvait avec ces petits bolides sur PSone sera-t-il toujours présent sur les nouvelles machines ?



Marvel Vs Capcom 2




La réalisation n'a pas pris une seule ride !



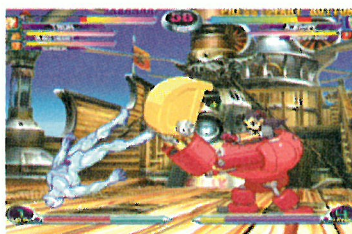



La Xbox accueille enfin son premier jeu de baston 2D grâce à l'excellent Marvel Vs Capcom 2. Pour simple rappel, sachez qu'il fut uniquement disponible sur la défunte Dreamcast après avoir fait un tabac dans les salles d'arcade. Même si le titre possède des qualités indéniables, nous sommes en droit de nous interroger sur le bien-fondé de la sortie d'un soft aussi vieux. En effet, il fait partie des tout premiers volets de la longue série des « Machin Vs Bidule ». Quoi qu'il en soit, le jeu sera la copie conforme de la mouture arcade et disposera d'un éventail de plus d'une cinquantaine de combattants (Ken, Ryu, Captain America, Dr Fatalis, Psylocke, Rogue, Strider, Spider-Man...). Autant vous dire que les amateurs de baston ne devraient pas s'ennuyer. Au rayon des petites nouveautés internationales, sachez que l'interface sera dotée d'une armada de modes de jeu (Arcade, Vs, Training, Secret Factor...), dont l'éminent match en équipe de 3 personnages. Les possesseurs de PS2 pourront aussi lorgner du côté des super-héros puisque vers la mi-novembre, ils goûteront également à une conversion du titre sur leur machine. Décidément, quelle classe. Et quelle préciosité.

Éditeur : Capcom • Machines : Xbox et PlayStation 2
Sortie en Europe : 15 novembre 2002







XIII

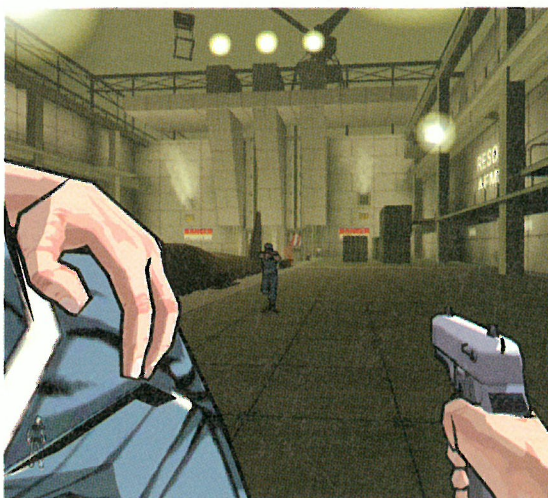




Allez hop, petit rappel des faits : *XIII* est, à la base, une bande dessinée de Jean Van Hamme (scénariste) et William Vance (dessinateur). Ces deux fiers représentants de la BD belge voient aujourd'hui leur œuvre déclinée en jeu vidéo. Et la transition semble bien partie ! L'esprit BD est respecté dans la forme déjà, avec l'utilisation à outrance de cel shading. Cet effet, devenu très à la mode depuis Jet Set Radio, permet en effet de donner l'impression de voir des graphismes 3D en 2D. C'est assez curieux mais très sympa lorsque c'est bien fait. En tout cas, XIII sera certainement le premier First Person Shooter en cel shading de l'histoire, ce que l'on peut souligner. Évidemment très porté sur l'action (avec pas mal d'armes différentes, bien sûr, mais aussi des séquences d'infiltration pour faire bonne mesure), le jeu suivra tout de même de façon fidèle le scénario des cinq premiers volumes de la bande dessinée. Les amateurs retrouveront donc l'intrigue, des lieux connus, les personnages principaux, etc. Pour les néophytes, quelques flash-back bien pratiques interviendront de temps en temps pour mieux les plonger dans l'histoire. Notez que de nombreuses onomatopées accompagneront les actions ad hoc. Par exemple, un « Tap » très bref accompagnera les pas d'un garde qui fait sa ronde, un « Bam » sera visible lorsque vous frapperez un adversaire, etc. Les clins d'œil à la bande dessinée se font donc à plusieurs niveaux ici.

Éditeur : Ubi Soft
Machines : PlayStation 2, Xbox, GameCube
Sortie en Europe : Mars 2003


L'effet de cel shading est très réussi, avec les ombres, les aplats, les couleurs... Du bon boulot.


En vous emparant d'un ennemi, vous avez à votre disposition un bouclier humain. Excellente idée.

en bref



LE SINGE RADIN

Un singe juché sur le toit d'un immeuble de la banlieue de Nairobi s'est pris d'affection maternelle pour un petit chat. Malheureusement, il ne laisse personne le nourrir et garde pour lui les bananes que lui jettent les passants. Selon des témoignages, le singe aurait déjà entraîné le décès de 3 chatons, morts de malnutrition.



Télex

Acclaim verse dans l'incorrect avec le « très attendu » BMX XXX, une simulation sexy de la discipline. On pourra créer un personnage féminin topless habillé du mini-short de Kylie Minogue. Hum, ça promet...

NINTENDO ONLINE

Cela devait arriver, et l'annonce, qui prend de plus en plus d'ampleur, est relayée par le site www.computerandvideogames.com. Face à la mise en place imminente du système online en Europe sur Xbox et celle, plus hypothétique, de la PS2, Nintendo met ses troupes au turbin pour lancer sur le marché japonais, le 3 octobre prochain, le kit pour brancher sa console sur le réseau (version broadband). Les jeux proposés online devraient englober Mario Kart, Mario Party, Animal Forest et GameCube Wars. On attend plus de précisions parce que chez Nintendo, on ne « commente pas les rumeurs ».



Télex

Namco grille actuellement tous les neurones de ses développeurs pour nous préparer le 3e volet de MotoGP sur PS2. Espérons qu'il relève le niveau des deux premiers.

WANT TO BE THE KING ?

Pour accompagner la sortie de Tekken 4, Sony organise un concours pour décerner le prix du champion ultime, The King of Iron Fist Tournament 2003. Les inscriptions sont ouvertes dès à présent sur le site de www.playstation.com. Le tournoi débutera le 26 octobre à Lille et se terminera le 16 novembre à Paris, Nantes et Marseille. Le champion de France sera convié à Londres début 2003 pour la finale européenne. Ça baboule !

en bref

L'AUTRUCHE JAUNE DE SQUARE SUR GBA

C'est le magazine japonais « V-Jump » qui a obtenu la primeur des photos de Chocobo Land : A Game of Dice ! Kiskécé ? Eh bien, tout simplement le premier jeu de plateau estampillé Chocobo publié sur Game Boy Advance. Pour l'instant, hormis un graphisme tout mimi et coloré, on ne connaît pas grand-chose sur ce titre qui devrait reprendre l'esprit des versions WonderSwan Color. Une date de sortie ? Décembre 2002 au Japon.





Télex

D'après le Financial Times, ayé, c'est décidé, Sony lancera bien sa PlayStation 3 en 2005. Comme vous vous en doutez, il y aura bien quelques petits détails techniques et économiques à régler avant, mais Sony a même prévu le prix : environ 400 $. Pour plus d'infos, zou, Business Pad !

PASSE-MOI LE CELL...

Soyons francs : initialement, nous comptions vous refaire un petit topo sur le très furtif Splinter Cell. Oui mais voilà, les nouvelles infos manquant cruellement, l'intérêt de sacrifier quelques pages ne nous a pas paru si évident. Résultat, zou, une ch'tite brève « qui n'en veut » accueille ces quelques clichés, histoire de constater que le gars Sam Fischer a toujours la classe. Et que c'est très bien ainsi. Voui, voui.

Super Mario Sunshine



Éditeur : **Nintendo**
Machine : **GameCube**
Sortie en Europe : **4 octobre 2002**

Après avoir fait couler beaucoup d'encre cet été, Mario arrive enfin en Europe cet automne. Celui qui devait être le messie sur la console la plus anguleuse de Nintendo devint son plus gros sujet de polémique.

Dans ce nouveau volet, Mario a une super pompe qui crache de l'eau, avec laquelle il peut, entre autres, nettoyer de la peinture ; quand il tombe, Mario peut planer grâce à deux hydro-jets. Mais Mario fait aussi du surf sur seiche, des montagnes russes, il monte sur Yoshi, devient boule de flipper... Ouf, l'esprit Mario est bien là, intact. On saute, on se balade dans des univers colorés et super naïfs ; tout va bien, la patte graphique de Nintendo est bien présente avec ses couleurs « zarbis » et ses ennemis psychédéliques. Comme dans tout Mario, la princesse Peach sera une monnaie d'échange : sa vie contre des heures et des heures de jeu. Le vilain auteur du rapt n'est pas l'infâââme Bowser, mais l'un de ses fils. Ce dernier croit en effet dur comme fer que la princesse n'est autre que sa mère (un miroir aurait réglé l'affaire) et que le vilain Mario l'a enlevée. Il récupère donc sa chère « maman » et noie Dolpic Island sous des litres et des litres de peinture maléfique. Mario va devoir tout nettoyer et retrouver les 120 Shines (étoiles magiques) réparties sur 7 niveaux qui permettront de sauver l'île, et surtout d'ouvrir des passages vers de nouvelles épreuves afin de sauver la cruche.

Y me fait les consignes !

Pas assez innovant, caméras parfois limites... beaucoup de choses sont reprochées à ce Mario Sunshine, et pas seulement par nous. Pourtant, il faut que vous sachiez que toutes ces critiques, on les fait un peu pour vous. Oui, vous les lecteurs que le test import du mois dernier a fait bondir sur votre serviette de plage. Ceux qui ont trouvé l'article trop dur n'auraient-ils pas été les premiers à se plaindre si, justement, il avait été conciliant envers les nombreux défauts de ce SMS ? Et puis, il ne faudrait pas non plus perdre de vue l'avis de la rédaction exprimé par ce texte : oui, Mario Sunshine aurait pu être bien meilleur, bien plus innovant et surtout bien plus proche de la perfection. Mais oui aussi, Mario Sunshine est un excellent jeu. Certains pourront trouver cela dur, mais c'était un article coup de gueule contre la nouvelle politique de Nintendo visant à faire des jeux plus rapidement afin d'en faire plus. Super Mario Sunshine est un excellent jeu, et on lui aurait bien réservé des pages pour vous le ré-expliquer dans un super test, mais Nintendo ayant été dans l'incapacité de nous envoyer une version européenne, nous ne pouvons pas vous le proposer. On vous dira donc tout, et même plus, dans le prochain numéro, si Nintendo parvient enfin à remettre la main sur son master en français. Faut faire vite, le 4 octobre, c'est dans pas longtemps !



On s'amuse bien à Mario Sunshine, même si on en ch...



Contrairement aux autres volets qui proposaient un grand nombre de thèmes pour les niveaux, SMS se déroule exclusivement dans des environnements estivaux et tribaux.



Ah oui, cette fois, c'est le joueur lui-même qui dirige les caméras, ce qui rend l'action difficile.

Après avoir donné l'exemple avec Mario 64, Nintendo semble désormais se reposer sur ses lauriers en or massif.



Ratchet & Clank

On vous a déjà beaucoup parlé de Ratchet & Clank ces derniers mois, le nouveau gros titre de Sony. Jeu de plate-forme pas franchement innovant, l'intérêt de ce titre se porterait plutôt du côté de la multitude de gadgets qui équipent le héros. La réalisation n'est pourtant pas en reste ; il faut dire qu'Insomniac Games s'est déjà illustré avec la série des Spyro. L'action est fluide et ponctuée de phases d'action, malgré les réactions semblables des différents ennemis. Ratchet possède une panoplie de mouvements qui ferait rougir Jackie Chan ; il peut notamment réaliser des sauts latéraux ou en arrière. Le jeu est bourré de qualités, on regrette juste la petite étincelle qui pourrait le sortir du lot. Le fait qu'il sorte après Jak & Daxter n'est pas la meilleure chose qui puisse lui arriver, les comparaisons paraissent inévitables tellement les ressemblances sont flagrantes. La sortie est annoncée pour le 6 novembre prochain et toutes nos questions existentielles resteront en suspens jusque-là. Quelle est la véritable nature de la relation qui unit Ratchet et Clank ? Et là tout est dit.

Éditeur : Sony C.E.E. • **Machine :** PlayStation 2
Sortie en Europe : Novembre 2002





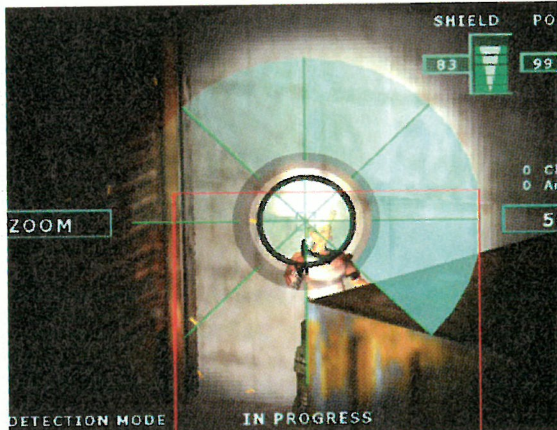


Un personnage avec de grandes oreilles et un autre en miniature sur son dos, ça ne vous rappelle rien ?

Robocop

Robocop, c'est le flic indestructible en métal et aux lèvres pulpeuses au collagène. À ce propos, Kevin de *Gamekult* nous a sorti un dilemme fort pertinent lors de la présentation du jeu : pourquoi personne n'a pensé à shooter dans la bouche de Robocop pour le tuer ? Mystère et boule de gomme. Autrement, ici, point de réflexion ni de concept révolutionnaire, mais un titre d'action bien bourrin à 200 %. Le soft promet 9 environnements inhospitaliers et quelques milliers de crapules à descendre nonchalamment. Assez répétitif dans ses objectifs et son gameplay, le titre bénéficie toutefois d'une réalisation assez réussie dans l'ensemble. Hélas, la version que nous avons pu voir tourner présentait des ennemis sans intelligence artificielle, car se planquer c'est tout de même le minimum syndical à inclure dans un FPS. De plus, il n'existe aucune localisation des dégâts sur les corps des lascars, ce qui incite à l'arrosage de bastos sans finesse. Vous l'aurez compris, Robocop sera le prochain jeu de tir au pigeon qui s'adressera aux joueurs adeptes de brutalité stérile. Il devrait toutefois conforter la politique intérieure de l'équipe Sarkozy, en prônant le respect des lois et les droits divins de la force publique. Mortel.

Éditeur : Titus • **Machine :** PlayStation 2
Sortie en Europe : Fin septembre 2002





Robocop pourra adapter un lance-grenades sur son bras.



On va se gêner, tiens…

en bref



LE RAPT DU MOIS

Six perroquets domestiqués ont été dérobés à un zoo allemand. Le voleur a pénétré par effraction dans la cage de Robby, Bobby, Tobby, Recky, Coco et Emil. Le butin est estimé à une valeur de 10 000 euros. Les oiseaux savaient dire des mots tels que « bonjour », « voici le petit déjeuner », « merci » et toute une tripotée de politesses. Apparemment, ils ne savaient pas crier « au vol ! ».



Télex

La nouvelle baboulifiante du mois tient dans le fait que la panthère rose va débarquer sur PC, GBA et PSone. Vous avez du mal à y croire ? Et pourtant, toutes les infos sont disponibles à l'adresse suivante : www.pinkpanther-game.com.

IDÉES REÇUES SUR LES JV

Un bouquin consacré aux jeux vidéo sans les dénigrer, oui c'est possible. C'est écrit par Jacques Henno, aux éditions Le Cavalier Bleu, dans la collection Idées Reçues. L'auteur y dissèque plusieurs clichés concernant l'industrie du jeu vidéo, sa culture, son histoire et son public, comme « les jeux influencent notre inconscient » ou « les jeux vidéo, c'est comme une drogue ». Ce livre n'évite pas les poncifs habituels, mais réussit néanmoins à vulgariser cet univers si spécialisé. C'est déjà ça, ma bonne dame…

Télex

Le World Series Baseball 2003 de Sega est prévu pour le mois d'avril 2003 aux États-Unis et sur toutes les plates-formes. La star du moment, Jason Giambi, s'est laissée « motion capturer » pour l'occasion.

LUTTE CONTRE LE TERRORISME

Des consoles nouvelle génération et des jeux figurant parmi les best-sellers tous genres confondus ont été distribués à 72 sous-mariniers américains. Cet acte de grande bonté a été réalisé afin d'encourager l'effort des soldats à lutter contre le terrorisme dans le monde. En attendant la fin du monde, les soldats pourront toujours se la donner sur Spyro. C'est toujours mieux que de servir de cobayes pour un nouvel antidote contre des armes chimiques.





ON A TOUS UNE REVANCHE À PRENDRE

TEKKEN

Dans le monde merveilleux du football, il n'y a pas que la corruption et des questions de gros sous ; il existe aussi un aspect plus sympathique comme marquer de la main (bravo Sonny, de toute façon, cette année, le tarif à Gerland c'est 4 !) ou encore quelques bons coups de tête « bien placés » à la Duga. Si Red Card et son côté antisportif tente de s'imposer dans un monde où les simulations sont de plus en plus pointues, Sega Soccer Slam joue à fond la carte de la fantaisie. Les nombreux modes de jeu vous permettront de diriger des équipes composées de 3 joueurs qui ont toutes des capacités élémentaires : eau, feu, électricité... À l'instar de la mouture GameCube, la seule règle est l'absence de règlement.



En pressant la touche L1, le personnage en surbrillance verra sa force décuplée.

Sega Soccer Slam





Afin de distancer vos adversaires, rien de mieux qu'un petit sprint grâce au turbo.

Avec ou sans le ballon, vos adversaires en prendront plein la tronche ; avec un peu de maîtrise les tirs se transformeront en cachous surpuissants à la Bakayoko puissance 10... Bref, tout est possible sauf de faire n'importe « nawake ». En effet, joueurs et gardiens tripotent bien la balle et l'I.A. est plutôt correcte pour un titre on ne peut plus arcade. Bref, si vous voulez faire un « break » (comme le disait si bien Pierre Barthès en vantant les mérites d'une marque de thé), ce petit jeu sans prétention pourrait bien vous convenir. Réponse le mois prochain avec une note en prime. Non, mais attends !

Éditeur : Sega • Machine : Xbox
Sortie en Europe : Octobre 2002

Transworld Snowboarding



Malgré de bons titres comme Amped et le très « tonyhawkien » Shaun Palmer's Pro Snowboarders, en matière de snowboard, Julo et moi, on attend encore le messie, à savoir le jeu qui saura combiner de la manière la plus métaphysique qui soit les aspects freestyle et freeride de la discipline. Le titre de Microsoft flirtait plus ou moins avec cette perfection mais il manquait quand même un petit quelque chose : de la patate. Qu'en est-il de Transworld Snowboarding, le bébé d'Housemarque (à qui l'on doit l'excellent Supreme Snowboarding sur PC) ? Pour le moment, le bilan est assez mitigé. Les animations des tricks sont vraiment classes (grabs et rotations très dynamiques) ; cette remarque vaut également pour les attitudes des riders lors des recherches d'équilibre. Ils agitent les bras après un saut et bougent le bassin de droite à gauche lorsqu'ils effectuent de longs grinds. Enfin, ce titre bénéficie d'une excellente réalisation graphique avec par endroits des effets d'ombre et de lumière sur la neige tout bonnement splendides. Mais alors qu'est-ce qui cloche ? Le gameplay n'est pas assez technique au point d'en devenir très rapidement ennuyeux : on rentre des tricks de fou furieux les doigt dans le nez, les grinds sont super simples à réaliser et replaquer de travers ne se solde quasiment jamais par une chute. L'arcade, on aime bien, mais à ce point-là ! Il ne s'agit certes que d'une simple version bêta, ils ont donc le temps de peaufiner tout ça. Pour info, le contenu de Transworld Snowboarding s'annonce des plus complets avec une dizaine de riders (Tina Basich, Peter Line, Andrew Crawford...), des tas de pistes que l'on espère aussi ouvertes que celles d'Amped, et cinq compétitions : du Slope Style, du Big Air, du Half Pipe, du Boarder X et du pur freeride.

Éditeur : Infogrames • Machine : Xbox
Sortie en Europe : Hiver 2002



Le moteur 3D assure mais les quelques pistes que nous avons vues souffrent du syndrome « couloir étriqué ».

Des attitudes très HxC, ma foi... mais un gameplay trop simpliste pour l'instant.



en bref



PAS DE BOL POUR LE VOLEUR

Un voleur qui avait cambriolé une voiture à Colombiers, près de Béziers, a jeté les vêtements qui se trouvaient à l'intérieur, dont une ceinture sacoche contenant 20 000 euros en liquide. C'est un viticulteur qui a retrouvé le lendemain la précieuse « banane » pleine de billets et qui l'a aussitôt restituée à la gendarmerie.



Télex

Plus de 70 000 Australiens se sont déclarés « Chevaliers Jedi », au chapitre des religions, lors du dernier recensement mis en place par leur gouvernement. Un e-mail serait à l'origine de cet événement original, afin que ce que l'on peut appeler le « Jediaisme » devienne une religion reconnue. Les Anglais avaient déjà fait le coup en 2001.

COURSE À TOKYO

Un nouveau jeu de course mis en boîte par Genki, baptisé Tokyo Xtreme Racer 01, est actuellement en préparation. Cette énième version du jeu n'est pas franchement attendue mais devrait néanmoins satisfaire les fans de la première heure. Les courses se dérouleront sur différentes autoroutes de Tokyo et sur PS2 dès l'été prochain.



Télex

Activision a enfin confirmé l'adaptation Xbox de Return to Castle Wolfenstein. Sur cette console, le jeu jouira du même mode de jeu online que sur PC.

JET LI SUR PS2

Sony se serait payé les services de l'acteur Jet Li (*L'Arme Fatale 4*), pour développer autour de lui un nouveau jeu d'action/aventure sur PlayStation 2 : Rise To Honor. La star chinoise y tiendra le rôle de Kit Yun, garde du corps d'un chef de gang hong-kongais, qui partira aux States pour récupérer la fille du boss fraîchement assassiné... Sortie prévue fin 2003.



colin mcrae rally 3™












Explosez le chrono dans 56 spéciales et 8 pays - Pilotez 15 voitures différentes - Un système de dommages réaliste - Affrontez les conditions météo



Mettez un turbo dans vos consoles







GENIUS AT PLAY™

Téléchargez les vidéos exclusives du jeu sur le site : www.codemasters.com

Ghost Recon



Chaque membre de votre équipe possède sa propre spécialité : le sniper fourbe, le gros bourrin, etc.

Après l'excellent reportage de l'impayable Angel (qui, dans sa longue quête d'identité, arbore désormais un joli piercing sous la lèvre) paru le mois dernier dans nos pages, l'arrivée d'une version preview de Ghost Recon tombe à point nommé pour confirmer ses dires… Oups, enfin presque, vu qu'elle ne propose qu'un nombre restreint de modes de jeu et de missions ! Alors voyons… Oui, aaahh certes le moteur 3D affiche loin, mais les textures ne sont pas toujours folichonnes… Très bien la phase de planification ultra-simplifiée rendant les missions beaucoup plus dynamiques que sur PC… Mouais, question I.A., en revanche, y a encore deux, trois petites choses à revoir. Les ennemis réagissent vraiment bizarrement, et grâce à l'aide à la visée, ils se transforment souvent en cibles statiques ! Quant aux membres de votre team, ils répondent fissa à vos injonctions, sans pour autant se transformer en foudres de guerre sous le feu adverse… Bah, en fait, le vrai truc gonflant dans le gameplay, c'est que les maps ont beau être immenses, elles n'en demeurent pas moins mal exploitées. En clair, on ne peut pas les arpenter comme bon nous semble à cause d'une incapacité chronique de vos hommes à franchir certains reliefs (une colline, un passage étroit, un petit rocher)… Moralité : on slalome sans cesse entre les (petits) obstacles et l'impression de liberté en pâtit quelque peu. Bah, faudra voir le mois prochain si cette contrainte peut s'avérer rédhibitoire…



L'intérêt final de Ghost Recon viendra à coup sûr de la qualité de l'I.A.

Éditeur : Ubi Soft • **Machine :** PlayStation 2
Sortie en Europe : Novembre 2002

Dancing Stage Party Edition



Désolé papy, mais j'ai ma liberté d'expression capillaire !

Tiens, ça faisait longtemps qu'on n'avait pas fait de news sur un jeu PSone. Heureusement que Konami est là pour nous permettre d'amortir l'achat de la console et du tapis de danse. Grâce à Dancing Stage Party Edition, on va pouvoir bouger son body fièrement sur une cinquantaine de morceaux. On retrouve ainsi les chansons classiques des précédentes éditions comme « Make A Jam », mais aussi des nouveaux titres directement issus du Top 50 de l'année dernière (voire plus) comme « My Favorite Game » des Cardigans, et même du S Club 7. À part ça, rien de bien nouveau à noter : on a droit aux mêmes modes de jeu (dont le WorkOut, qui permet de calculer le nombre de calories que l'on perd en jouant), aux mêmes personnages complètement ringards et surtout au système de jeu qui a fait le succès de la série. Que dire de plus, si ce n'est que le titre est d'une difficulté ahurissante ! Au paddle, on lutte déjà pour arriver au bout des chansons, alors aux pieds sur le tapis, je ne vous raconte même pas à quel point c'est balèze ! À ce sujet, Greg me fait remarquer que le jeu correspond au Dance Dance Revolution 3 sorti au Japon, qui est de loin le plus difficile de la série. Bref, en gros, ce que j'essaye de vous faire comprendre, c'est que vous allez suer, les gars ! Mais c'est un peu le but aussi, bande de flemmards !



Le look danseur du futur doit faire un ravage sur les dance-floors avec les gonzesses.



Un aspirateur qui danse… c'est pas banal ça !

Éditeur : Konami • **Machine :** PSone
Sortie en Europe : N.C.

en bref



LA PERFORMANCE DU MOIS

Un Américain âgé de 42 ans a battu mardi son propre record du monde du grand huit en effectuant l'équivalent de 29 000 kilomètres sur des montagnes russes. La performance a duré 104 jours à raison de 10 heures par jour. L'homme a été particulièrement suivi par les médecins de l'armée allemande et ceux chargés de surveiller la santé des astronautes.



Télex

Nintendo a avoué n'avoir aucun plan pour sortir Animal Forest + en Europe… Tout du moins pour le moment, la possibilité n'étant cependant pas encore complètement exclue !

TWIN CALIBER

Éditeur : Rage.
Difficile de se dire qu'on l'attend intensément, ce Twin Caliber. Rien à voir avec le hit de Namco sur Dreamcast. Ce soft qui a au moins le mérite d'être très original propose au joueur de diriger uniquement les bras d'un shérif dans une ville pleine de mutants. En gros, le shérif avance tout seul et le joueur vise les méchants. Assez laid, le jeu nous réservera peut-être quand même une surprise le mois prochain ? C'est beau l'espoir…





Pile je gagne...

Avec Wanadoo,
à tous les coups on gagne :

« 60 heures d'Internet offertes*
sur les nouveaux forfaits
Wanadoo Intégrales »

ou

« 75 Euros remboursés* sur l'achat
du pack eXtense Haut Débit »

*Offres soumises à conditions. Voir conditions détaillées des offres à l'intérieur de votre kit de connexion Wanadoo joint.
WANADOO INTERACTIVE - 48 rue Camille Desmoulins - 92791 Issy Les Moulineaux Cedex 9 - RCS Nanterre B 403 088 867

face je gagne.

0 810 555 999
prix d'un appel local
wanadoo.fr, agences France Télécom,
grandes surfaces, magasins spécialisés.



wanadoo
positive generation

Reign of Fire





Ça commence toujours comme ça. Quelqu'un réveille un monstre endormi depuis des lustres, et puis c'est le chaos, l'anarchie. On se retrouve en l'an 2024 avec une bande de dragons qui règne sur une planète Terre complètement détruite. Inspiré du navet cinématographique sorti le mois dernier, le Règne du Feu emprunte son gameplay à Smuggler's Run et nous plonge dans la peau de mercenaires chasseurs de « gondra ». Les missions sont à exécuter à bord de véhicules qui vont du 4X4 au tank. Il s'agira la plupart du temps d'escorter des membres de l'équipe tout en les protégeant des attaques terrestres et aériennes. Les munitions sont en nombre illimité et les tirs fournis, ce qui tend à créer une atmosphère lourde de confusion. Et vas-y que je tire dans le tas, et avec un peu de chance je toucherai une vilaine bestiole. On ne peut pas locker ses tirs à tous les coups, du moins sur la version que l'on a reçue. Les environnements ne sont pas franchement laids ; cependant le gris domine dans cet univers un brin gothique où tout n'est que ruines et cendres. Pour varier les plaisirs, il sera possible de cracher des boules de feu et du napalm en incarnant un dragon sur certaines missions. Ce titre sera bien évidemment décliné sur toutes les consoles.



Un radar indique la position des ennemis et les objectifs à réaliser.



Éditeur : Bam! Entertainment
Machines : PlayStation 2, Xbox, GameCube
Sortie en Europe : Automne 2002

Ty The Tasmanian Tiger







Les tigres de Tasmanie sont une espèce qui semble en voie de développement. Après le monopole de Taz, dans la famille T, je demande Ty, qui n'a cependant aucun lien de parenté avec Kendy, le pigiste le plus HxC du milieu. Quoique ses origines sont assez mystérieuses… Le Ty en question a été mis au point par un studio de développement australien qui semble avoir mis du cœur à l'ouvrage. Les animations sont fluides et les décors riches en couleurs. Ty utilise avec aisance un ou deux boomerangs pour attaquer ses ennemis, inspirés par la faune que l'on peut rencontrer dans le sud de l'Australie. Le but du jeu est de récolter des talismans tout en arpentant des environnements aussi divers que la grande barrière de corail, des montagnes enneigées ou le désert australien. Il sera possible d'invoquer des esprits pour aider notre gentil tigre dans sa quête. Le background reste très enfantin mais la progression en elle-même pourrait se révéler distrayante. Les jeunes joueurs se réjouiront sans doute d'apprendre que ce titre sera également disponible sur Xbox et GameCube.

Éditeur : Electronic Arts
Machines : PlayStation 2, Xbox, GameCube
Sortie en Europe : Fin octobre 2002





en bref



L'AUTO-FRAG DU MOIS

Giovanni Greco, un Italien âgé de 63 ans, est monté sur le toit de son futur mausolée pour mieux le contempler. Il a glissé de l'échelle et s'est cogné la tête sur une plaque de marbre, avant de tomber tout droit dans sa propre tombe, raide mort.



Télex

Sega a annoncé que tous ses prochains jeux profiteront bientôt du son en Dolby Digital 5.1… Voilà qui ravira les home-cinéphiles !

NON MAIS ATTENDS !

Namco ouvre un salon dédié aux glaces au Japon jusqu'à fin septembre. On trouve dans cet endroit particulier toutes sortes de parfums pour le moins « originaux » : glace à la langue de bœuf, à l'anguille, au balaou (un type de poisson), au wasabi, aux crevettes, au sel, à la pieuvre, etc. Et moi qui trouvais ma glace à la banane originale… Allez jeter un coup d'œil à l'adresse suivante : http://mdn.mainichi.co.jp/japano/0207/ice-cream/1.html



Télex

Au secours ! Davilex est de retour ! Les géniteurs de Paris-Marseille Racing planchent en effet sur une adaptation PlayStation 2 de la série K-2000… Tous aux abris !

THE COLLECTION

La tendance pour cet automne/hiver 2002 sera édulcorée. Konami s'aligne sur la gamme Platinum de Sony et allège les prix de certains titres. Zone of the Enders, Ring of Red, Age of Empires II, 7 Blades, Silent Scope et le mythique ISS intègrent la gamme baptisée The Collection et seront vendus dans un nouveau packaging au prix conseillé de 29,95 euros dès la fin du mois de septembre.



Welcome to the European s



en bref

CONTRAAAA !!

Contra, c'était un peu la révolution sur Super Nintendo. Raah, j'en ai des frissons rien que d'y repenser ! Les passages en motos futuristes qui speedaient, le boss dans le ciel attaché à des missiles, les niveaux magnifiques et ultra-corsés... le pied total. Cette version GBA, qui sortira le 14 novembre, s'apprête à ressusciter le mythe... Je n'en puis plus !



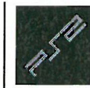
Télex

Alors qu'ils finalisent le développement de Kakuto Chojin, jeu de combat réaliste sur Xbox, les ch'tits créateurs nippons de Dream Factory auraient commencé à recruter pour un autre projet, lui aussi dédié à la « Xboîte »... et la PlayStation 2. D'après les rumeurs, il s'agirait d'un action-RPG baboulifiant. Sinon... bah, sinon moi ça va, et vous ?

ÇA FÉ TOUYOUR PLÉSIR À ENTENDRE...

Je me pose des questions là. Capcom aurait-il entrepris un élevage de cartes mémoire GameCube ? Peut-être bien dans le fond, car après en avoir généreusement distribué avec le remake de biohazard et Capcom vs SNK 2 EO (au Japon seulement, mais bon), l'éditeur compte « r'mettre ça » avec biohazard ø ! La classe. Ainsi, le 21 novembre, les pitits Japonais fans de frissons « zombifiants » pourront s'offrir le jeu avec la carte mémoire 59 blocs pour 7 800 yens (ils se rattrapent sur le prix, remarquez). Ah et pis, puisqu'on est bien sympa, voilà de nouveaux clichés très « insectifiants », histoire que vous soyez supra-béton sur l'action bio. Raaah, j'oubliais, le jeu sort le 12 novembre aux Zétas-Zunis, soit une bonne semaine avant le Japon... Et là, tout de suite, ça sent bon l'import ! Vite, vite.





Made in Europe

Formula One 2002



Avec F1 2001 et F1 2002, EA Sports a fait pas mal d'ombre à la série Formula One qui, sur PSone, était déjà en perte de vitesse depuis de nombreuses années. Qu'à cela ne tienne, Sony et Liverpool Studio ne démordent pas et en remettent une couche avec la version 2002. Mine de rien, si nos calculs sont bons, cette énième simulation de course automobile sortira cinq bons mois après son concurrent direct. Cherchez l'erreur. Pour le moment, on ne peut pas vraiment dire que cette version bêta nous ait emballés. À ce stade du développement, les modèles physiques des monoplaces sont plus proches de Driven et de Downforce (arf ! arf !) que de ceux d'une vraie simulation. Les F1 ont effectivement tendance à se comporter comme des savonnettes bien humides sur du carrelage ciré... Mais ne perdons pas espoir, il serait étonnant de la part de Sony que les choses restent en l'état. Visuellement en tout cas, ce titre se révèle assez décevant, surtout lorsqu'on le compare au titre d'EA Sports, mais là encore, rien n'est définitif. Le contenu, quant à lui, s'annonce des plus classiques. Difficile de faire preuve d'originalité quand il s'agit de F1, hein ? Quoiqu'en réfléchissant bien, EA Sports nous a prouvé qu'il était possible d'innover un minimum en matière de modes de jeu (cf. les challenges de F1 2002). Bref, vous l'aurez compris, les développeurs ont du pain spiritique sur la planche.



Une réalisation graphique pas franchement impressionnante.



La conduite est pour le moment vraiment bizarroïde.

Éditeur : Sony C.E.E. • Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Novembre 2002

Gundam Federation Vs Zion DX





Même en se plantant une fourchette dans le bras, on croit rêver : le meilleur Gundam sorti à ce jour sur console arrive en France ! Jeu d'action réalisé de main de maître par Capcom, il propose un mode Combat comme en arcade en 2 x 2, mais aussi un mode Scénario avec 1 milliard (ou presque) de missions à réaliser du côté de la Fédération (gentils) ou du côté Zion (méchants). Gundam gagnera peut-être enfin les faveurs du grand public grâce à une réalisation digne de ce nom, une ambiance géniale, et surtout une maniabilité souple et des robots aux animations coulées. Dans les menus, on s'aperçoit que la fonction online de la version japonaise a aussi été conservée, mais ne rêvons pas trop non plus : PlayOnline en Europe, c'est pas pour demain. Ni après-demain d'ailleurs...

Éditeur : Infogrames • Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Novembre 2002



En mode Arcade, il sera possible d'incarner des personnages de la série télé, même si cela ne change rien mis à part le prestige personnel.





Pour les fans de belle mécanique, ce sera un plaisir d'admirer des robots aussi bien faits !

Chase Hollywood Stunt Driver



Chase Correda est une cascadeuse professionnelle. Elle n'a pourtant pas été retenue lors du casting organisé pour Stuntman ou Wreckless. Du coup, elle s'est décidé à créer un jeu à son image en empruntant sans vergogne aux titres précités. Miss Chase doit réaliser un certain nombre d'objectifs sur 4 plateaux de cinéma, qui rendent tour à tour hommage aux gangsters des années 20, à l'univers asiatique, à un monde post-apocalyptique et aux espions. Il est possible de refaire plusieurs prises pour remplir tous les objectifs requis et obtenir le maximum de points, les défis réussis étant gardés en mémoire. Les véhicules disponibles vont de la voiture de sport au tacot à trois roues, en passant par des motos. Les environnements sont bourrés de détails interactifs ; il est possible de détruire pratiquement tout sur son passage, avec des effets à la pelle comme de l'eau qui jaillit d'une borne incendie et des explosions à foison. Malheureusement, seules 2 vues extérieures seront proposées. Chase : Hollywood Stunt Driver pique avec audace le gameplay de Stuntman en offrant des parcours moins dirigistes. Reste à voir si la durée de vie tient la route...





Les objectifs à réaliser sont indiqués en haut à gauche de l'écran. Un coup de boost est requis pour franchir certains obstacles.

Parmi les 15 véhicules proposés, on trouvera des voitures anciennes, sportives, militaires, ainsi que des motos.

Éditeur : Bam! Entertainment/Ubi Soft
Machine : Xbox
Sortie en Europe : Fin septembre 2002

Malice





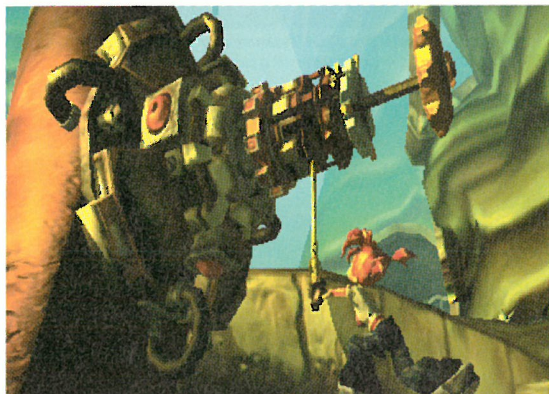
Toujours pas de date de sortie confirmée pour Malice sur Xbox ou PS2. Il faudra encore patienter jusqu'à la fin de l'année pour découvrir le potentiel de ce titre. Plus le temps passe et moins on y croit. La dernière version que nous avons eue en notre possession intrinsèque accusait de gros ralentissements et affichait des graphismes qui ont pris un sacré coup de vieux par rapport à ce que l'on peut voir dorénavant sur Xbox, sans réelles textures accrocheuses, et qui ressemblent à ceux de Cyprien's Chronicle. La jeune héroïne possède néanmoins de nombreux atouts pour plaire. Lâchée au beau milieu d'une bande de corbeaux qui la prennent pour leur maîtresse, Kat n'aura de cesse de trouver sa véritable identité sur 22 niveaux mélangeant plate-forme et puzzles. Il sera possible d'incarner la donzelle à travers 4 étapes de sa courte vie, en alternant les phases qui se déroulent dans le monde terrestre et celles du monde des esprits. Tout ça pour quoi ? Eh bien pour sauver notre misérable peau du chaos orchestré par les Dieux des Éléments et la Mort elle-même, ainsi qu'une bande d'ennemis. Un sacré programme.



Kat affrontera de nombreux ennemis armée de son énorme massue sur laquelle s'est greffée une horloge.



La destinée de Kat oscille entre le monde réel et celui des esprits sur 22 niveaux.



Éditeur : Vivendi Universal Games • Machine : Xbox et PS2 • Sortie en Europe : Fin 2002

en bref



UNE BOUTEILLE DANS L'ESPACE

L'association KEO en Inde vous propose de rédiger un message que pourra lire un de nos descendants dans 50 000 ans. Envoyé en orbite dans une capsule, celle-ci devrait pouvoir contenir jusqu'à six milliards de messages. Le projet a coûté 50 millions de dollars. Le nombre de signes est limité à 6 000, soit l'équivalent d'un test de 2 pages ! (www.keo.org)



Télex

Elwood, si tu pouvais s'il te plaît arrêter d'empester les chiottes en plein après-midi, je t'en saurais gré... La grosse commission, c'est pour le matin ! Merci miiiiille fois d'avance...

LEGAIA 2

Éditeur : Eidos.
À l'époque où nous le testions dans nos pages import, nous avions déjà signalé la médiocrité de la réalisation de ce RPG. Suite du premier Legaia qui était lui entièrement traduit en français, ce Legaia 2 est pour l'instant en anglais. Comme sur PSone, l'originalité du titre vient de l'obligation de créer des combos lors des joutes. Test dans le prochain numéro !









en bref

INVASION DE SANGLIERS

Plusieurs sangliers ont fait leur apparition ces derniers jours sur les plages roumaines, semant la panique parmi les touristes. L'un des animaux est entré dans un hôtel de Mamaia, en brisant une vitre, avant de s'installer dans le bureau de la comptable. Le porc, enfermé dans la petite pièce par le personnel de l'hôtel, a toutefois réussi à s'échapper par une fenêtre avant l'arrivée des policiers incrédules.



Télex

Ikaruga, testé ce mois-ci dans nos Zooms Japon, pourrait bien sortir également sur GameCube grâce à Infogrames Japon, qui vient d'en acquérir les droits.

AND THE WINNER IS MALICE



Christophe de Pavant - Kito pour les intimes - a remporté la dernière édition de la Solitaire du Figaro. Cette course à la voile est réputée pour être l'une des plus exigeantes. Sponsorisé depuis 3 ans par Vivendi Universal Games, Kito n'avait pas eu autant de chance l'année dernière lorsque Crash Bandicoot ornait sa grand-voile. C'est Malice que l'on a pu admirer cette année et qui semble lui avoir porté chance. Tous les moyens sont bons pour faire de la pub !

Télex

Toutes les news au jour le jour, ou presque, sur l'un des jeux les plus attendus de cette fin d'année, Da MGS Killah, aussi connu sous le nom de Tom Clancy's Splinter Cell, à cette adresse : www.splintercell.com.

AÏBO FAIT DES ÉMULES

Une fois n'est pas coutume, voici une info qui s'adresse exclusivement aux enfants et aux filles. Mesdemoiselles, laissez tomber ce gros pantouflard inutile qui vous sert de petit ami pour adopter l'un des 10 MicroPets créés par la firme japonaise Tomy. Ces charmantes créatures à 4 pattes possèdent un capteur sonore qui les fait réagir à un enchaînement de 5 commandes. La bestiole ronronne, secoue ses oreilles, gambade au gré de vos compliments. Un animal de compagnie que l'on prend vite plaisir à contrôler. À découvrir en grandes surfaces et magasins spécialisés.



Pro Evolution Soccer 2



Éditeur : Konami
Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : 1er novembre 2002

Recevoir un nouveau Pro Evolution Soccer ou Winning Eleven, c'est toujours un moment de bonheur inoubliable. On met le jeu dans la console en priant très fort pour que les améliorations soient vraiment visibles, et surtout que ça nous arrache la gueule. We are a football tribe !



Le nouveau training est super bien foutu.



Les étudiants ont repris les cours, il recommence à pleuvoir tous les jours, les filles ont ressorti leurs gros pulls et pourtant la vie est belle. Pourquoi ? Ben parce qu'on a reçu une version preview de Pro Evolution Soccer 2. Il y a quelques semaines, Winning Eleven 6 (la version japonaise) nous avait fait méchamment saliver grâce à ses nombreuses améliorations, mais maintenant on sait à quoi s'attendre, nous autres Européens, avec cette nouvelle mouture qui arrivera début novembre. D'emblée, on remarque une grosse quantité d'animations supplémentaires par rapport à WE 6 (qui lui-même était déjà beaucoup mieux fourni que PES), notamment lors des chutes et des tirages de maillot. D'autre part, que ceux qui se posent la question soient rassurés, les ralentissements qui survenaient lors des coups de pied arrêtés ont complètement disparu. Techniquement, on peut dire sans l'ombre d'un doute qu'il s'agit du jeu de foot le plus beau et le plus réaliste qui soit... une fois de plus. La modélisation des joueurs a encore gagné en détail et les gestes techniques sont hallucinants de beauté. Quant à la physique de la balle, elle a encore été améliorée pour atteindre des sommets internationaux !



Encore un Danois qui fait mal à la France...

God is football

Les matchs gagnent en rythme grâce à une vitesse de jeu accrue et les tirs sont beaucoup plus pêchus, un peu dans l'esprit des ISS sur PSone. On a désormais droit à une plus grande liberté de mouvements avec le joueur. Dorénavant, on ne se contente plus de suivre la balle. Cette fois, on a plus de champ d'action pour essayer d'anticiper un maximum. L'effet pervers, c'est qu'on peut rater une interception a priori très facile simplement parce que l'on a trop anticipé. La conduite de balle est comme souvent différente des précédentes versions, ce qui est assez déroutant lors des premiers matchs, mais une fois que l'on a trouvé ses marques, on constate que la maniabilité permet de dribbler plus facilement et de se déplacer plus librement sur le terrain. En revanche, Konami n'a toujours pas compris comment faire des commentaires ; ces derniers sont encore plus pourris qu'avant (si, c'est possible...). Du côté de l'habillage, on retrouve le fantastique tutorial de la version japonaise qui permet de se perfectionner dans tout ce qui concerne la circulation de balle, les dribbles, les coups francs et les passes aériennes, tout en conservant un aspect très ludique grâce à des mini-épreuves à la Gran Turismo. On dispose de 56 équipes nationales (plus 9 équipes à débloquer) et une quarantaine de clubs. Pour les compétitions, rien n'a changé : on a droit aux mêmes championnats et coupes, ainsi qu'à la Ligue Master. Mes aïeux, on peut déjà dire que ce PES 2 est une fois de plus une sacrée réussite. Si vous voulez en savoir plus, il va falloir attendre le test international le mois prochain. Vous êtes dég', hein ?!!!



Un Coréen qui marque à la dernière minute, comme dirait mon pote Il Pirato, c'est du vol.









Une conduite moins dynamique que sur PS2.

Need For Speed Poursuite Infernale 2





Après la version PlayStation 2, c'est sans surprise qu'on accueille la mouture Xbox. Mais comme on dit chez nous, jamais deux sans trois... Mon petit doigt super bavard me susurre qu'Electronic Arts ne devrait pas tarder à annoncer Need For Speed sur GameCube. Pour en revenir à nos moutons, cette preview Xbox s'est révélée équivalente à ce que nous avons pu voir tourner sur la machine de Sony. Un petit bémol cependant. Si, visuellement, les deux versions se valent, le jeu s'est révélé moins rapide et carrément moins pêchu que sur PS2. Curieux, compte tenu de la puissance de la bécane. Moi j'dis, il serait peut-être temps de tirer parti des spécificités des machines, mais bon. Rappelons que l'attraction principale de ce volet 128 bits n'est pas vraiment le mode Course ultra-conventionnel, mais plutôt le mode « flics vs chauffards » avec ses communications radio ultra-dynamiques et ses pièges bien fourbes à éviter ou à dresser. Pour le reste, c'est kif-kif. Le titre d'EA bénéficie d'une réalisation graphique relativement plaisante, avec notamment de longs tracés alternant plusieurs styles de paysages modélisés avec goût et talent. Si ce titre risque d'avoir un peu de mal à trouver sa place sur « Pièssetou », et ce en raison d'une concurrence très présente, en revanche, sur Xbox, les bons jeux de caisses ne courent pas les rues, le produit a donc sa chance... Encore faudrait-il que les développeurs rendent cette version plus dynamique. Dernière petite précision : à l'instar de la version PS2, NFS proposera 20 caisses de rêve (des Ferrari, des Porsche, des Lamborghini, etc.), une dizaine de circuits ainsi qu'un mode Multijoueur en écran splitté. Allez, qui vivra verra !

Éditeur : Electronic Arts • **Machine :** Xbox
Sortie en Europe : Hiver 2002





NFL Fever 2003



Évidemment, cette petite « niouze » risque d'intéresser trois pelés et un tondu, voire quelques Américains exilés en France, mais bon, on ne peut pas non plus ignorer la sortie de NFL Fever 2003. À l'instar de la précédente édition, la simulation de foot ricain de Microsoft s'annonce des plus réussies. Comme il s'agit d'une réactualisation, les changements se comptent sur les doigts d'une main mutilée. Graphiquement, le jeu n'a pas énormément évolué et propose des terrains et des joueurs toujours aussi bien modélisés (avec du bump mapping, du multi-texturing et tout le toutim). En ce qui concerne les animations, si ça bouge relativement bien (certaines attitudes font très super-héros dans l'effort, arf !), on se situe quand même un bon cran en dessous de la motion capture du dernier Madden NFL d'EA Sports ; les réactions lors des collisions sont ici carrément moins variées. Le gameplay, quant à lui, est toujours aussi agréable et accessible ; les mordus de la discipline risquent toutefois de trouver le feeling un peu trop orienté arcade (petite anecdote : cet aspect a fait râler la presse américaine). En définitive, comme le premier volet, cette édition 2003 s'adresse à un public moins expert, ce qui ne veut pas dire pour autant qu'il s'agit d'une mauvaise simulation. Plus que jamais, choisis ton camp camarade !



Un gameplay plus arcade que celui de Madden NFL 2003.

Éditeur : Microsoft • **Machine :** Xbox
Sortie en Europe : Novembre 2002

en bref



BEYOND THE ENEMY LINE

Une vache a sauté sur une mine près des positions israéliennes du secteur contesté des fermes de Chebaa (à la frontière israélo-libanaise), provoquant momentanément l'alerte dans le secteur, côté israélien. Un incident grave a été frôlé...



Télex

La série limitée Clio PlayStation 2 attend les fans de la boîte noire chez les concessionnaires Renault pour babouler comme un ouf. Le bolide est proposé avec des équipements spécifiques dont un moteur 16 soupapes et un coffret privilège comprenant des goodies PS2.

PES 2 SUR GBA

Quelle idée fabuleuse que de sortir une version portable de Pro Evolution Soccer 2 ! Imaginez des parties démentielles en Link dans le métro ou d'autres lieux insolites ! Les premiers écrans de jeu, en tout cas, ont l'air très prometteurs. Espérons maintenant que le gameplay suivra... Ah oui, le titre risque de débarquer avant l'année prochaine.



Télex

Les adeptes des productions Lucas vont jubiler en apprenant que Jedi Knight II Outcast, le FPS basé sur l'univers de la Guerre des Étoiles, sera disponible sur GameCube et Xbox au mois de novembre.

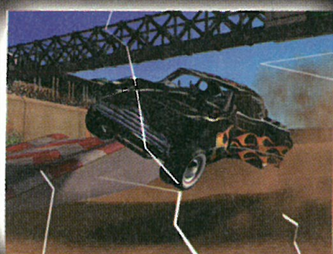
DEADLY SKIES SUR GBA

L'un des jeux de tir phare de la Dreamcast va débouler sur la GBA. Développé par Konami, le soft devrait profiter d'une conversion parfaite. Avec ses 20 stages meurtriers, Deadly Skies aura le mérite d'agrandir la ludothèque de la portable de Nintendo d'une catégorie de jeu encore sous-représentée : le shoot-them up. D'ici novembre, quel suspense !

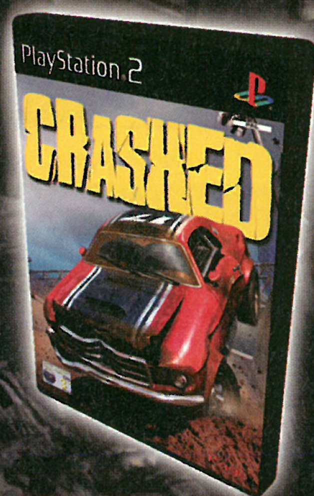


RIEN À VOIR AVEC LA TACTIQUE, LA STRATÉGIE D'ÉQUIPE OU LE CHOIX DES PNEUS. IL FAUT Y ALLER À FOND ET PERCUTER TOUT CE QUI BOUGE !









CRASHED: L'IMPORTANT POUR GAGNER C'EST DE DÉTRUIRE



PlayStation.2





Rag

www.rage.co

Gungrave

Testé le mois dernier dans sa version japonaise, Gungrave n'a pas su convaincre l'ami Greg... Après y avoir goûté moi-même un bon petit moment, je peux désormais le comprendre ! Annoncé comme un Devil May Cry en cel shading, le jeu de Red Company propose en effet un gameplay très, très bourrin et un héros ténébreux roi de la pose... Cela dit, et contrairement au titre de Capcom, on ne prend pas réellement son pied à progresser dans la succession de niveaux. Ces derniers sont comparables à de longs couloirs inintéressants, dans lesquels des tonnes et des tonnes d'ennemis déboulent dans le seul but de se faire « charcler » à coups de bastos infinies sans vraiment broncher. C'est lassant dès les premières secondes de jeu. Côté pose, le héros peut sauter sur les côtés en tirant, sortir une attaque spéciale de temps en temps (on en gagne d'autres au fil de la progression), tirer à la vitesse de la lumière, effectuer une attaque tournante... Mais à part ça, on est très loin de prendre autant de plaisir qu'avec un certain Dante. Bref, mis à part le côté cel shading et l'ambiance japanim' plutôt réussie, ce défouloir n'a franchement rien de transcendant. Une déception en perspective pour le mois prochain.

Éditeur : Activision • **Machine :** PlayStation 2
Sortie en Europe : Novembre 2002


Grave peut sauter tout en tirant... John Woo style !




Un système de lock facilite la visée.

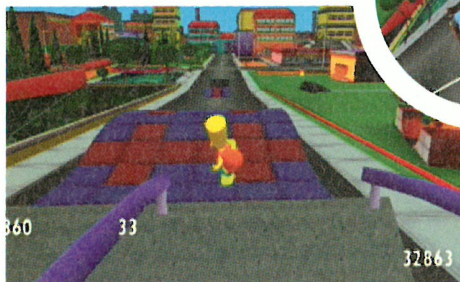

Dommage, les niveaux sont de véritables couloirs.

The Simpsons Skateboarding

Cet enf... de Willy est encore en train de foutre la zone !



Bart est logiquement le personnage aux capacités les plus équilibrées.


Les maps ont le mérite d'être vraiment grandes.

Il semblerait que les développeurs de Fox Interactive veuillent absolument rentabiliser le moteur 3D de The Simpsons Road Rage, et pour cela, ils n'ont pas hésité à sortir un jeu de skate qui tourne autour du dessin animé. Le jeu propose d'incarner un des membres de la famille (plus d'autres personnages à débloquer comme Krusty ou Nelson) et de dévaler les rues de Springfield en enchaînant les grinds et les figures. Comme dans Tony Hawk, il faut remplir une série d'objectifs afin d'ouvrir l'accès à la map suivante (il y en a dix en tout). Cependant, contrairement aux autres titres du genre, on ne peut remplir qu'un seul objectif à la fois. Techniquement, c'est aussi laid que Road Rage, les animations sont minimalistes et les caméras n'arrêtent pas de partir en vrille. Honnêtement, je ne vois pas comment ce titre pourrait attirer un fan de jeu de skate. Malgré la présence des personnages récurrents de la série comme Willy le jardinier ou Barney, même les fans n'y trouveront pas leur compte. À noter enfin que les voix seront probablement en anglais, ce qui enlève un grand intérêt au jeu. Bref, vous voyez ce que je veux dire...

Éditeur : Electronic Arts • **Machine :** PlayStation 2
Sortie en Europe : Novembre 2002

en bref



LE SATANISME INTERDIT EN PRISON !

Le département des prisons du Kentucky a interdit à un détenu de se livrer au culte de Satan, une pratique considérée comme dangereuse pour la sécurité de l'établissement. L'affaire a éclaté au grand jour lorsque la presse locale a posé des questions embarrassantes, notamment sur l'apparente bénédiction qu'accordaient les autorités à la pratique du culte satanique.



Télex

Kendy, par pitié, arrête de pourrir l'air de la salle des tests en ramenant ta bouffe chinoise qui pue à cinq heures de l'après-midi, ça suffit maintenant. Franchement, j'aimerais pas faire ton autopsie ! Miiiiiiiille mercis.

JEU VIDÉO : ILLÉGAL !

À la suite d'une enquête menée sur le monde des jeux en général et des paris en particulier, le gouvernement grec vient de faire passer une loi tout bonnement hallucinante. La loi n°3037 condamne en effet toute personne surprise en train d'installer ou d'utiliser des jeux de type électromécanique, électrique ou électronique dans des endroits publics ET privés. Cette loi bafoue non seulement les libertés générales, mais également individuelles puisqu'elle englobe des lieux privés ! Des amendes allant de 5 000 à 75 000 euros, et même une peine d'emprisonnement allant de 1 à 12 mois, pourront être infligées à toute personne prise en flagrant délit de jeu sur le territoire grec (touristes inclus !). Une pétition visant à être adressée au parlement grec est disponible à cette adresse : www.petitiononline.com/comp5932/petition.html. Une affaire à ce sujet doit bientôt passer devant les tribunaux, dont la suite logique sera une plainte devant la Cour Européenne.



Télex

Le CD audio GTA Vice City sortira aux États-Unis, en même temps que le jeu, le 29 octobre prochain chez Sony Music.

en bref

L'ÉTOURDERIE DU MOIS

Une aiguille chirurgicale a été oubliée pendant 21 ans dans le corps d'un patient japonais à la suite d'une opération. Le chirurgien, mort 6 mois après son intervention, s'était rendu compte de l'erreur le lendemain mais, ayant échoué à extraire l'aiguille lors d'une seconde opération, a préféré se taire. Le patient n'a appris que récemment la présence de l'aiguille lors d'une séance de radiographie.



Télex

Sony s'associe à Calvin Klein pour le lancement de son nouveau parfum « Crave ». Pour l'occasion, des fauteuils PlayStation 2 seront mis en place au rez-de-chaussée du magasin parisien le Citadium, au 102 rue de Provence dans le 9e, tout le mois d'octobre, juste avant la fin du monde.

ON GROUPE ?

Bonjour, c'est Julo. Dans la vraie vie, je teste des jeux, mais la nuit, je plonge souvent dans une matrice médiévale pour devenir un Elfe de la classe Ombre, niveau 13... Incroyable, non ? Bref, en ce moment, je suis à fond dans Dark Age of Camelot sur PC, alors si l'un d'entre vous est tombé dans le piège, sachez que je rôde sur le serveur Ys, dans Hibernia...



Télex

Historique. Pour la première fois de son existence, Nintendo va éditer des produits tiers, en l'occurrence ceux de Bandai. Les jeux concernés sont Muscle Man, One Piece Treasure Battle et un titre dédié à Gundam.

SHENMUE I + II SUR XBOX !

La sortie de Shenmue II sur Xbox se rapproche, aux States. Microsoft vient même d'annoncer que le jeu serait vendu avec le DVD vidéo de *Shenmue The Movie* en bonus ! Le long métrage était sorti au cinoche et en vidéo au Japon il y a un petit bout de temps, et les Américains pourront en profiter gratos avant d'entamer Shenmue II. Quant à la version européenne, elle aurait été annulée aux dernières nouvelles. Snif !



Rocky





Rage est venu nous rendre une petite visite, avec dans sa valoche trois versions de Rocky. Cette simulation de boxe est déclinée sur toutes les machines, y compris la GBA. Suite à un petit problème technique, nous n'avons pas pu jeter deux yeux sur la version Xbox qui nous avait plutôt agréablement surpris lors de sa présentation à l'E3. À la base, Rocky a été développé pour la machine de Microsoft. Sur GameCube, le jeu est techniquement équivalent, à quelques effets spéciaux près. En revanche, en ce qui concerne la mouture PS2, les développeurs ont dû s'adapter aux contraintes de la machine et faire quelques sacrifices : le public est plus sommaire et bouge de manière moins indépendante, tandis que l'aliasing crève l'écran (et au passage les yeux !). A priori, le gameplay promet d'être aussi agréable que sur les deux autres bécanes. Ouf, sauvés ! Cette présentation était aussi l'occasion de constater que la plupart des voix françaises ont été assurées par les vrais doubleurs (en l'occurrence Alain Dorval pour Rocky). Le mode Scénario, quant à lui, permettra bien entendu de revivre les combats des cinq films. On regrettera cependant que Rage n'ait pu acquérir que les droits du thème musical principal du film, à savoir « Gonna Fly », les autres morceaux étant des repompes plus ou moins déguisées de « Eye of the Tiger » ou « Living in America ». Pour finir, sachez que la version définitive proposera une trentaine de cogneurs, 15 rings et un système de combos assez évolué. Rocky parviendra-t-il à nous réconcilier avec la boxe virtuelle ? Suite au prochain épisode !

Éditeur : Rage
Machines : PlayStation 2, Xbox, GameCube
Sortie en Europe : Hiver 2002

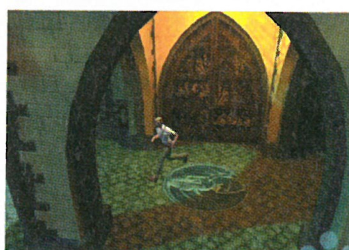




Tout l'esprit de Rocky résumé en une photo ! (version Xbox)

Broken Sword 3 The Sleeping Dragon




Le nouvel opus de la saga des Broken Sword, baptisée Les Chevaliers de Baphomet chez nous, sera proposé sur toutes les consoles. Au rang des nouveautés, la progression « je-dirige-le-curseur-et-je-clique » cède désormais la place à des personnages modélisés en 3D que l'on dirige directement avec la manette. On retrouvera le très américain George Stobbard, ainsi que sa compagne française Nicole Collard, dans une aventure qui les entraînera au cœur d'un crime obscur, avec une mise en scène qu'on nous promet très hollywoodienne. Leur parcours sera bien évidemment jonché d'affrontements physiques avec des dialogues qui font mouche, moult rebondissements et des énigmes à résoudre. Des phases d'infiltration seront également présentes pour rythmer la progression. Broken Sword 3 : The Sleeping Dragon nous transportera dans des locations exotiques, à la rencontre d'anciens et nouveaux ennemis. Les photos qui illustrent cet article sont tirées de la version PC et nous donnent un petit aperçu du look à la Indiana Jones de notre ami George. Et là ça déchire, vieux !

Éditeur : Revolution Software • **Machines :** Xbox, PS2, GBA et GC
Sortie en Europe : Fin 2002



Fini le « click and play » ; le gameplay a été adapté pour les différents portages consoles.

Le Seigneur des Anneaux La Communauté de l'Anneau





Dommage qu'un mur invisible empêche d'aller faire trempette...


Comment seront gérées les confrontations avec les terribles Nazghûl ?


On devrait tout de même passer le plus clair de son temps à combattre les nombreuses menaces de la Terre du Milieu.

Probablement le moins attendu des deux titres actuellement en développement (le beat'em up d'Electronic Arts ayant raflé la licence du film), ce Lord of the Rings nous avait plutôt déçus à l'issue de l'E3. Après avoir pu goûter calmement à une version Xbox plus avancée, nos réserves se sont quelque peu estompées. Non pas qu'il s'agira d'un chef-d'œuvre, mais à la lumière de nos premiers pas en Terre du Milieu, le gameplay apparaît plus profond qu'on ne le croyait. Essentiellement action, celui-ci s'enrichit tout de même de quêtes annexes et d'un aspect aventure présent dès le début, alors qu'on contrôle Frodo quittant Hobbitbourg. Reste que ces quêtes sont basiques et amenées sans finesse (« oh, j'ai perdu mes cochons, ramène-les-moi s'il te plaît ! »). Techniquement, pas de quoi fantasmer non plus, mais le rendu est correct et la distance d'affichage compense le manque de finesse de certaines textures. À voir plus en profondeur dès que nous aurons une version finale !

Éditeur : Vivendi Universal Games
Machines : Xbox, PlayStation 2
Sortie en Europe : octobre 2002 (Xbox), novembre 2002 (PS2)

Doom III



Les rumeurs allaient déjà bon train, et cela fait maintenant un petit moment que les arpenteurs du Ouaib le savent : Doom III a officiellement été annoncé pour la Xbox. On se souvient notamment de la remarque d'ID Software à propos de son éventuelle conversion sur console nouvelle génération, qui plaçait la Xbox comme seule candidate éventuelle à l'adaptation. Il semble qu'elle ait donc réussi l'examen ; du coup, on en profite pour vous passer les derniers écrans. Ce Doom III préfigure une nouvelle génération de moteurs 3D aux modèles lumineux ultra-réalistes et aux textures et modèles de haute définition. Prévu pour l'année prochaine sur PC, la version Xbox n'arrivera sans doute que bien après. En tout cas, aux côtés de titres comme Deus Ex 2, Halo 2, Project Ego ou, encore plus proche de nous, Splinter Cell, Doom III est un jeu dont on entendra sans doute parler au moins sur le plan technique, très impressionnant.

Éditeur : Activision • **Machine :** Xbox
Sortie en Europe : Un jour...


Photo PC


Photo PC

Ça deviendra bientôt un minimum : un modèle lumineux réel, projetant des ombres plus vraies que nature !

Photo PC

Photo PC

Photo PC

en bref



BOUFFER DANS LE NOIR

Un restaurant original a ouvert ses portes à Berlin et propose des dîners dans l'obscurité guidés par des serveurs aveugles. Cette initiative est destinée à accroître le sens du goût lors des différentes séances de dégustation. Gilbert Montagné ne devrait logiquement constater aucune différence...



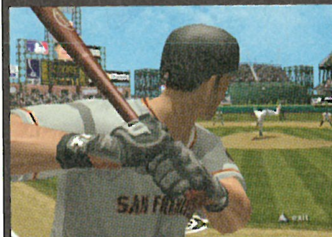


Télex

Avec 350 000 exemplaires de Super Mario Sunshine écoulés les 10 premiers jours de commercialisation aux États-Unis, la fin de l'année sera du genre prospère chez Nintendo. Un chiffre de ventes qui dépasse de 36 % les résultats de Super Mario 64 sur la même période, titre qui avait déjà atteint le chiffre record de 10 millions d'exemplaires vendus à travers le monde. Déferlante SMS prévue chez nous le 4 octobre 2002.

QUI EST EN TROISIÈME BASE ?

Pour ceux que ça intéresse, sachez que Sega vient d'annoncer l'édition 2003 de sa série World Series Baseball. Politique multi-plates-formes oblige, tout le monde aura droit à son Joker. Ce titre est prévu sur Xbox, PlayStation 2 et GC. Et c'est Jason Giambi, la star des New York Yankees, qui se prête au jeu des séances de motion capture ! Yeepee !



Télex

Sony bosse actuellement sur un titre basé sur la série animée Ghost in the Shell : Stand Alone Complex dont la diffusion doit débuter en octobre au pays du Soleil Levant. Le jeu sortira bien évidemment sur PS2.

SÉRIEUX LE SAM

A priori, si l'on se fie aux développeurs, l'adaptation Xbox du FPS Serious Sam, ne sera pas un simple portage. Cette version Xbox devrait inclure les niveaux des deux volets PC, soit un total de 36 niveaux. Le jeu proposera d'autre part une visée automatique (aïe). Enfin, des bonus divers seront disséminés un peu partout dans les niveaux. La sortie de Serious Sam est prévue pour novembre aux États-Unis. Aucune date n'a été annoncée pour l'Europe.





en bref

MEURTRE AU PREMIER DEGRÉ

Un cacatoès assassiné de plusieurs coups de fourchette dans le dos pourrait s'avérer d'une aide précieuse pour la conclusion du procès de deux hommes accusés de meurtre devant un tribunal de Dallas. L'oiseau, dont le maître a été tué à son domicile en décembre dernier, aurait attaqué à coups de bec le crâne des prévenus, ce qu'une analyse ADN d'échantillons de sang a confirmé par la suite.



Télex

AGB Games travaille actuellement sur la mise au point d'un moteur 3D pour la Game Boy Advance. Pour plus de précisions, parce que j'ai vraiment pas de place, une seule adresse : www.agbgames.com/technology.htm.

IN YOUR FACE

Wouahh ! EA Sports a du souci à se faire, NBA 2K3 va prendre d'assaut toutes les consoles 128 bits. La sortie de cette nouvelle édition qui s'annonce tout simplement aussi excellente que les précédents volets est prévue pour le 9 octobre aux États-Unis sur PS2 et Xbox ; la version GameCube arrivera dans les bacs une semaine plus tard. Espérons que Sega ne néglige pas l'Europe. Ben ouais, NBA 2K2, on l'attend toujours !



Télex

Alors là, attention, big scoop les amis : Super Monkey Ball sur GBA change de nom, le jeu de Sega s'appelle désormais Super Monkey Ball Junior. Si ça, c'est pas du journalisme d'investigation !

GTA RETARDÉ !

Une info toute chaude pour vous dire que la sortie américaine de GTA Vice City a été repoussée de sept jours aux États-Unis (le 29 octobre au lieu du 22, pour être supra-précis). Le jeu de Rockstar Games devrait donc débarquer en Europe plus tard que prévu (initialement le 25 octobre), c'est-à-dire courant novembre. Supeeeeeeeer !



WRC 02 Extreme

Éditeur : Sony C.E.E
Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Novembre 2002



Après un premier épisode franchement décevant, Sony tente une séance de rattrapage avec ce nouveau WRC. Au programme : une formule complètement remaniée pour un gameplay qui semble enfin être digne de la licence !



Une vue pas super jouable mais franchement bien foutue.



Souvenez-vous : ici, nous avions tous cru aux chances du premier WRC... À grands coups de reportages et autres événements, nous ne cessions de vous donner toujours autant d'infos et de photos que nous le pouvions, histoire de vous transmettre tous nos bons a priori et notre excitation à propos du premier jeu de rallye made in Sony... Puis la déception est venue lentement, mais sûrement, des quelques news qui suivirent, jusqu'au test fatidique. Bouuuh, quel mauvais souvenir ! Mais n'en parlons plus, tout le monde peut se tromper après tout. Et puis, de toute façon, avec ce nouvel opus, Sony est bien décidé de son côté à faire table rase de ce passé peu glorieux... Nous avons en effet pu mettre la main sur une version preview bien avancée, et je suis ainsi heureux de vous confirmer que le feeling a complètement changé !

Ça pour une bonne nouvelle...

Tout d'abord, je tiens à signaler que les temps de chargement ont été vraiment raccourcis... Ça paraît tout bête de commencer sur cette info, mais avouez que ça met déjà de bonne humeur, avant de se lancer dans sa première course ! C'est d'ailleurs à ce moment que survient la deuxième grosse surprise : la jouabilité a été complètement revue ! Finis la conduite mollassonne, les modèles physiques de péniche et tout ce qui s'ensuit... Le jeu est désormais plus pêchu, le pilotage nerveux, les modèles physiques enfin de bonne qualité et l'animation ultra-rapide ! Peut-être même trop dans cette



La vue qu'on a surnommée « Project Blairwitch », à travers les yeux du pilote qui bouge la tête dans chaque virage !



La conduite s'annonce très plaisante, mais les voitures sont encore un peu trop légères.


Les nombreuses spéciales sont toutes très longues et proposent des dénivelés intéressants.

version non finalisée... À ce stade, nous avons également trouvé la voiture bien trop légère ; certains de ses comportements sont illogiques et malvenus. On peut aussi lui reprocher, pour le moment, des déformations et des dégâts un peu trop timides, mais gageons que tout cela sera réglé d'ici le mois prochain. L'essentiel est tout de même là : on prend un plaisir certain à piloter et à progresser dans les différentes spéciales proposées, très nombreuses et incroyablement longues. Les dénivelés, parfois bien prononcés, forcent un peu plus l'immersion. Graphiquement parlant, le jeu semble mieux servi que Colin McRae Rally 3, mais un peu moins que V-Rally 3. Cela dit, dans la globalité de la réalisation et du plaisir de jeu, notre préférence reviendrait peut-être pour le moment au titre de Codemasters (cf. Événement)... Mais l'heure n'est pas au comparatif, nous réglerons ça définitivement le mois prochain ! En attendant, la bataille s'annonce rude et nous vous aiderons bien entendu à faire le bon choix.

Superman (Xbox)

Une ville démesurée qui possède tout de même des limites.



De jour comme de nuit, les bastons à 4 joueurs sont illisibles, limite injouables.



Infogrames en pleine licence






Éditeur : **Infogrames**
Machines : **PlayStation 2, Xbox, GameCube**
Sortie en Europe : **Fin 2002/début 2003**

La collection d'hiver 2002/2003 d'Infogrames risque de faire pas mal de bruit dans le monde des fans. Avec l'acquisition de nouvelles licences, notamment cinématographiques, l'éditeur lyonnais sort l'artillerie lourde. Comme d'habitude, il y aura à manger et à boire.

Le Press Tour d'Infogrames, prévu au mois d'août à Cannes, s'est transformé en une présentation privée dans nos locaux début septembre. Moins fun me direz-vous, puisque aucune « bimbo », mis à part Karine, n'ondulait son corps de rêve. Mais vu le temps sur la Côte d'Azur cette année, non, rien de rien, non, je ne regrette rien. En cette fin 2002, Infogrames fait dans le lourd, le très lourd. Pas au sens péjoratif, mais au sens figuré avec des licences de poids : Terminator, Superman ou encore Godzilla. Sans revenir sur Terminator : Dawn of Fate que l'on évoque déjà dans les news avec la version PS2, sachez que la mouture Xbox bénéficiera seulement de graphismes plus propres que sur PS2 et sera également disponible fin octobre. On se limitera donc à vous parler de Superman PS2 et Xbox et de Godzilla GameCube. C'est déjà pas mal !

Attends, non mais attends !

Traité en cel shading, Superman : Shadow of Apokolips reprend, contrairement à son homologue Xbox, la trame de la série animée. Destiné à un public jeune (12-15 ans), les 14 niveaux du jeu allieront beat'm all, shoot'em up et phases d'infiltration. Tous les super pouvoirs de Clark Kent, alias Superman (supervision, souffle, vol...), lui permettront d'affronter les méchants, de protéger et de secourir les civils en danger... Sans révolutionner le genre, c'est une équipe de 30 personnes qui a procédé à son développement pendant près de 2 ans. Prévu pour le 15 novembre, Superman : Shadow of Apokolips est un jeu en vue à la troisième personne qui saura attirer l'attention de tous les fans du super-héros. La version Xbox de Superman : The Man of Steel, prévue elle pour février 2003, se basera sur l'univers des DC Comics avec un scénario créé pour l'occasion. Contrairement à la version N64, tous ses super pouvoirs seront désormais accessibles dès le début de la partie. Dans la ville gigantesque de Metropolis, les combats contre les super-vilains (Brainiac 13, Bizzaro, Metallo, Mongul...) se dérouleront dans les airs comme au sol, mais aussi dans d'autres environnements comme l'espace ou l'époque de la Seconde Guerre mondiale. Cette version Xbox aux graphismes qui se veulent « photo-réalistes » devrait rallier à sa cause de nombreux fans si l'intérêt ne se limite pas qu'à des phases de « beat'n'blast » trop répétitives. L'avenir nous en dira plus. Enfin, j'ai gardé les quelques lignes qu'il me reste pour vous évoquer brièvement la sortie de Godzilla GameCube. Au vu de la preview qui nous a été présentée, Godzilla : Destroy All Monsters s'annonce bien plus kitsch que le film d'Inoshirô Honda de 1954, le charme d'antan en moins. Les différents modes disponibles permettront de voir s'affronter entre 2 et 4 joueurs dans des villes comme Londres, San Francisco, Tokyo... Malgré de nombreuses combos et attaques spécifiques à chaque créature, la mauvaise lisibilité de ce titre fait que même les adorateurs de ce film devenu culte devraient être déçus, à commencer par Greg, le plus japonais des Français de la rédac.



Des explosions mieux rendues que sur la version PS2.



Certains éléments du décor serviront temporairement d'objets d'attaque.

en bref



L'OUSSAMA-LIKE DU MOIS

Un couple turc de Cologne veut appeler son nouveau-né « Oussama Ben Laden », et s'oppose au rejet des autorités. Les services de la mairie ont refusé d'inscrire à l'état civil le nom proposé, en raison de son association avec le chef islamiste tenu responsable des attentats du 11 septembre. En attendant, le bébé, âgé de deux mois, répond officieusement au nom d'Oussama, un prénom courant dans le monde musulman.



Télex

Victorious Boxer, la simulation de boxe d'ESP, sortira sur GBA le 28 janvier prochain au Japon. Le jeu adopte une vue à la Punch Out et s'annonce graphiquement plus réussi que le Rocky de Rage (sur GBA of course).

XBOX LIVE ANTI-PUCES

Microsoft vient d'annoncer que le Xbox Live leur permettrait d'identifier les consoles modifiées des quelques utilisateurs hors-la-loi qui auraient installé une puce dans leur console... L'accès au portail de jeu et des services en réseau leur sera bien entendu fermé, mais ils s'exposeront également à des poursuites judiciaires sévères !



D.R.

Télex

Le jeu de SWAT d'Ubi Soft, Raven Shield, est désormais repoussé à 2003. Les fans de Rainbow Six devront prendre leur mal en patience. La qualité a un prix... et c'est le temps !

KIRBY SUPER STAR !

Nintendo aurait décidé de faire de Kirby un personnage Nintendo aussi populaire que Mario, Link, Pikachu et les autres... La firme de Kyoto s'est décidée à investir 10 millions de dollars pour parvenir à ses fins dans les années à venir. Pour engager les hostilités marketing, un dessin animé est même prévu pour la rentrée aux États-Unis.



D.R.

1 LES PLUS FIDÈLES SONNERIES

Appelez le **0899 700 907**, entrez la référence de la sonnerie, (ex: 56143) le numéro de téléphone du mobile... et c'est tout!

20 HITS DU MOMENT: Référence 1599!

CATALOGUE COMPLET: Plus de 2000 **sonneries** et **logos**: minitel **3617 MONMOBILE**, téléphone **0899 700 907**, web www.**persomobiles.net**.

NOUVEAUTÉS: Références en jaune!

①, ②, ③, ④... personnalisez *VRAIMENT* votre mobile!

0899 700 907

0901 901 999 www.**persomobiles**.net 3617 **MONMOBILE**

FILMS

56 633 Amélie Poulain	56 658 Il était une fois dans l'ouest	56 073 Le gendarme de St-Tropez	56 641 Pulp fiction
56 489 Apocalypse now	56 715 Indiana Jones	56 072 Le parrain	56 718 Rocky
56 794 Arizona dream	1583 ➕ Tout James Bond!	56 005 Le pont de la rivière Kwaï	56 037 Scarface
56 393 Blade 2	56 792 Jeux interdits	56 272 Les aventures de Rabbi Jacob	56 126 Spiderman
56 756 Blues brothers	56 990 L'arnaque	56 957 Les bronzés: Y'a du soleil...	1570 ➕ Tout Star Wars!
56 808 Brazil	56 740 L'exorciste	56 948 Les bronzés font du ski	56 755 Terminator 2
56 186 Buena vista	56 655 La boum	56 753 Matrix	56 888 The full monty
56 395 Cité de la peur-Carioca	56 040 La soupe aux choux	1585 ➕ Tout Men in black!	56 742 Titanic
56 958 Délivrance	56 657 Le bon, la brute...	56 002 Midnight express	56 890 Top Gun
56 024 Flash dance	56 250 Le clan des siciliens	56 048 Mission Cléopâtre	56 524 Vanilla sky
56 754 Grease	56 076 Le flic de Berverly hills	1586 ➕ Tout Morricone!	56 695 Wild wild west
56 875 Harry Potter	56 038 Le grand blond avec...	56 021 Pretty women	1553 ➕ 100 films!

SÉRIES TV / EMISSIONS / DESSINS ANIMÉS

56 826 Agence tous risques	1577 ➕ Tout Cauet!	56 987 Les mondes engloutis	56 714 Olive et Tom
56 704 Ally Mc Beal	56 789 Dragon Ball Z	56 816 Les mystères de l'ouest	56 985 Princesse Sarah
56 603 Amicalement vôtre	56 617 Friends	56 615 Les simpsons	1593 ➕ Tout Pop star!
56 851 Angel	56 654 Goldorak	56 986 Les schtroumpfs	1594 ➕ Tout Star academy!
56 844 Arnold et Willy	56 818 Hawaï police	1569 ➕ Tout le loft!	56 843 Stargate SG-1
56 820 Benny Hill	56 847 K2000	56 943 Looney tunes	56 651 Starsky & Hutch
56 616 Buffy	56 602 L'île aux enfants	56 682 Magnum	56 743 Taxi
56 380 Caméra café	56 733 L'inspecteur Gadget	56 730 Mac Gyver	56 728 Un gars, une fille
56 610 Candy	56 893 La famille Adams	56 601 Maya l'abeille	56 381 V
56 717 Capitaine Flam	56 629 La panthère rose	56 365 Mike Hammer	56 614 X-Files
56 738 Chapeau melon	56 815 La petite maison...	56 635 Mission Impossible	56 947 Woody woodpecker
56 650 Chapi-Chapo	56 983 Les chevaliers du zodiaque	1578 ➕ Tout Morning live!	1551 ➕ 120 séries!
56 852 Charmed	56 735 Les cités d'or	56 944 Muppet Show	1556 ➕ 30 dessins animés!

POP / ROCK / GOLD / VARIÉTÉS / DANCE / DISCO

56 384 Allo maman bobo	56 488 Holiday	56 316 Les choses	56 064 Stach stach
56 536 À ma place	56 765 Hotel california	56 432 Les mots bleus	1575 ➕ Tout Starmania!
56 474 A thoousand miles	56 631 I will survive	56 212 Libertine	56 199 Stayin' Alive
56 228 Allumer le feu	56 096 J'ai demandé à la lune	56 063 Like a prayer	56 786 Still loving you
1589 ➕ Tout Antologigi!	56 113 J'aime regarder les filles	56 433 Love at first sight	56 035 Tu trouveras
56 300 Au soleil	56 123 J'attend l'amour	56 127 Love don't let me go	56 077 Un enfant de toi
56 202 Billie Jean	56 113 J'aime regarder les filles	56 124 Love united	56 095 Une belle journée
56 760 Californication	56 081 Je l'aime à mourir	56 312 Manhattan-Kaboul	56 311 Va y avoir du sport
56 310 Ce soir on vous met le feu	56 418 Joe le taxi	56 128 Mister renard	56 465 Vertige de l'amour
56 940 Cocaïne	56 508 L'alizée	56 441 My way	56 036 Whenever, wherever
56 314 Come back to me	56 097 L'aventurier	56 763 New year's day	56 299 Wherever you go
56 297 Cum cum mania	56 074 L'agitateur	56 486 Petite conne	56 470 Zen
56 642 Daddy DJ	56 092 L'été indien	56 094 Pop corn	1559 ➕ 50 Dance!
56 298 Ding a dong	56 710 La lambada	56 448 Quand on n'a que l'amour	1580 ➕ 20 Disco!
56 364 Fever	56 876 La musique	56 213 Sans contrafaçon	1561 ➕ 20 Pop/rock!
56 956 Gimme, Gimme, Gimme	56 473 La tribu de Dana	56 453 Sex machine	1588 ➕ 10 Soul
56 321 Hands clean	56 769 Le vent nous portera	56 458 Sur la plage abandonnée	1564 ➕ 50 Variétés

RAP / RnB

56 078 1m73, 62kg	56 080 Du rire aux larmes	56 145 Je danse le mia	56 618 Real slim shady
56 303 5.9.1	56 315 Foolish	56 054 Le son des bandits	56 634 Stan
56 101 À demi nu	56 313 Full moon	56 318 Mon papa à moi est un gangster	56 632 The next episode
56 083 Another say in paradise	56 359 Funky maxime	56 687 My name is	56 053 Tourner des pages
56 086 Bad boy for life	56 685 Gangsta's paradise	56 487 Nuff Respect	56 770 U remind me
56 971 Because I got high	56 796 Ghost Dog	56 062 Perdono	56 047 What's love
56 612 Belsunce breakdown	56 049 Got what you need	56 906 Qui est l'exemple	56 143 Whithout me
56 622 Cendrillon du ghetto	56 301 I need a girl	56 621 R n'b 2 rue	1554 ➕ 30 Rap!

REGGAE / RAÏ / ANTILLES-BRÉSIL / CLASSIQUE / JAZZ

56 296 Cover up	56 332 Red red wine	56 399 El condor pasa	1579 ➕ 5 Zouk
56 135 Get up, stand up	56 136 Redemption song	56 187 Mambo n° 5	56 879 5ème symphonie
56 134 I shot the sheriff	1563 ➕ 10 Reggae	1579 ➕ 5 Latino	56 881 La lettre à Élise
56 066 Positive vibration	1592 ➕ 10 Ska	56 485 1er Gaou	1558 ➕ 10 Classique
56 175 Mangez moi!	56 698 Didi	56 302 Bomba 2002	56 910 The girl from Ipanema
56 758 No woman no cry	1562 ➕ 10 Raï	56 953 Vas-y Franky	1560 ➕ 10 Jazz

HYMNES NATIONAUX / PUB / PAILLARD / DIVERS / JEUX VIDÉO

56 668 Hymne Algérie	56 663 Hymne Italie	56 620 Pub Levi's 2001	56 104 La digue du cul
56 664 Hymne Allemagne	56 892 Lasciate mi cantare	56 000 Pub Levi's 2002	1557 ➕ 10 Chansons paillardes
56 067 Hymne Brésil	56 667 Hymne Maroc	56 703 Pub Nescafé	56 119 La danse des canards
56 670 Hymne Côte d'Ivoire	56 720 Hymne Portugal	56 139 Pub Nike 2002	56 647 Pin pom: Pompier
56 662 Hymne Espagne	56 669 Hymne Tunisie	56 039 Pub Royal Canin	1566 ➕ 5 Bruitages/Divers!
56 666 Hymne États-unis	56 951 L'internationale	56 140 Pub Twingo	1571 ➕ Tout Metal gear solid
56 660 Hymne France	1552 ➕ 15 hymnes!	1557 ➕ 10 Pubs	1572 ➕ Tout Final Fantasy
56 670 Hymne Israël-Hatikva	56 604 Pub Dim	56 102 Bali balo	1555 ➕ 30 jeux vidéo!

SONNERIES Alcatel, Ericsson, Motorola, Nokia, Philips, Sagem, Samsung, Sendo, Siemens, SonyEricsson, Trium.
SONNERIES POLYPHONIQUES Alcatel. LOGOS Alcatel, Nokia, Siemens. LOGOS GEANTS Alcatel, Nokia, Siemens.

2 EXCLUSIF: LE NÉGATIF

Affichez sur votre mobile un logo en **négatif** (le blanc devient noir et réciproquement). Le service propose automatiquement l'option quand vous avez choisi votre logo!

3 LOGOS

Choisissez votre logo, **appelez** le **0899 700 907** ou le **3617 MONMOBILE**, indiquez le numéro du mobile... et le logo sera téléchargé quelques secondes plus tard!

(Logo vide : utile pour effacer un ancien logo!)
Logo *VIDE* 23 300
Zone perso!
Logo vide: *totalement perso!* 23 300

23 483 · 23 410 · 23 565 · Zone perso! 23 328

23 776

DISPOS: DES TONNES DE LOGOS JEUX VIDÉO! CODE FAMILLE 1133

CODE FAMILLE: En **tapant le code famille (Ex: 1555 ou 1121)** à la place d'une référence, vous accédez directement à la liste complète des logos ou sonneries d'une même famille. Par exemple, tous les jeux vidéo ou tout le rap.

DISPOS: TOUS LES OPÉRATEURS ET MARQUES! CODE FAMILLE 1123

23 589 · 23 303 · 23 528 · 23 770 · 23 432

23 780 · DISPOS: TOUS LES CLUBS DE L1 ET L2! CODE FAMILLE 1121 · 23 594 · DISPOS: DREAPEAUX DE PLUS DE 30 PAYS! CODE FAMILLE 1124

23 586 · 23 540 · 23 762 · 23 779

23 437 · Zone perso! 23 518 · 23 648 · 23 654 · 23 771 · Zone perso! 23 645 · 23 582 · 23 772

27 880 · 27 876 · 27 897 · 27 887

23 519 · 23 570 · DISPOS: DES DIZAINES DE LOGOS SEXY! CODE FAMILLE 1126 · 23 674

Logo GÉANT! 27 847 · Logo GÉANT! 27 803 · Logo GÉANT! 27 903 · Logo GÉANT! 27 724

Logo GÉANT! 27 906 · Logo GÉANT! 27 896 · Logo GÉANT! 27 875 · Logo GÉANT! 27 898

Zone perso! Logo GÉANT! 27 861 · Logo GÉANT! 27 754 · Logo GÉANT! 27 841 · Logo GÉANT! 27 872

Zone perso! Logo GÉANT! 27 706 · Logo GÉANT! 27 866 · Logo GÉANT! 27 882 · Logo GÉANT! 27 863

Zone perso! Logo GÉANT! 27 886 · Logo GÉANT! 27 734 · Logo GÉANT! 27 735 · Logo GÉANT! 27 907

Logo GÉANT! 27 869 · Zone perso! Logo GÉANT! 27 859 · Logo GÉANT! 27 807 · Logo GÉANT! 27 774

Logo GÉANT! 27 701 · Zone perso! Logo GÉANT! 27 858 · Logo GÉANT! 27 833 · Logo GÉANT! 27 713

Logo GÉANT! 27 725 · Logo GÉANT! 27 715 · Logo GÉANT! 27 708 · Logo GÉANT! 27 805

Logo GÉANT! 27 741 · Logo GÉANT! 27 777 · Logo GÉANT! 27 899 · Logo GÉANT! 27 842

Logo 27 910 · Logo GÉANT! 27 909 · Logo GÉANT! 27 901 · Logo GÉANT! 27 893

4 SPÉCIAL ALCATEL 511

Les Alcatel 511 et 512 ont deux caractéristiques originales: **1** Leurs sonneries sont **polyphoniques**: vous entendez le vrai son des **instruments**, et les mélodies sont accompagnées d'une véritable orchestration (ex: piano / basse / batterie). **2** Ils peuvent afficher des logos très grands et des logos carrés (et bien sûr la **totalité** des logos de cette page)

25 522 · 25 505 · 25 538 · 25 510 · 25 527 · 28 804

…09 · 25 516 · 25 529 · 25 535 · 25 534 · 28 803

25 504 · 25 528 · 25 502 · 25 503 · 28 801

Kingdom Hearts

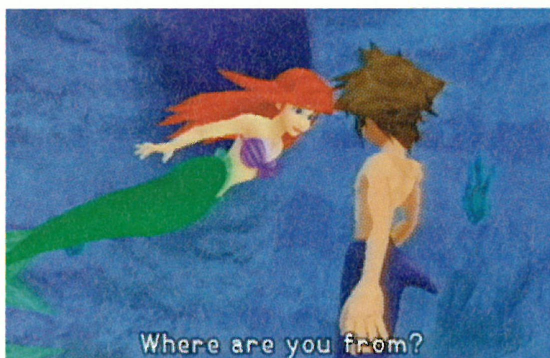
La pop-star japonaise Utada Hikaru (qu'on retrouve sur la bande originale de Rush Hour 2) assurera aussi la chanson du jeu dans sa version française.

La réunion de Disney et de Squaresoft trouvera finalement place dans les étals français en novembre prochain. Comme nous l'avions annoncé l'an dernier, il s'agira bel et bien du gros jeu de Sony pour Noël. Au programme, des personnages ultra-connus et d'autres moins, créés spécialement pour l'occasion par le talentueux mais mégalo Tetsuya Nomura. Dans la peau du jeune Sora, le joueur devra traverser des mondes aux thématiques « disneyennes » remplis d'ennemis. Mais heureusement, il sera aidé par Donald, Dingo, et d'autres comme Tarzan ou Ariel la petite sirène. Splendide, Kingdom Hearts était aussi passablement lourd comme nous l'avons remarqué lors du test de la version japonaise. Espérons que la balance du jeu a été revue pour cette version européenne. On peut toujours rêver, qui sait ?

Éditeur : Squaresoft • Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Novembre 2002


Les personnages Disney et leur univers n'ont jamais été aussi bien rendus.





Summoner 2






Maia, princesse sculpturale, est capable de se transformer en créature féroce. Ça surprend...


Vous croiserez bien des personnages mystérieux au cours de l'aventure...

Summoner, premier du nom, est un titre qui est passé relativement inaperçu (en tout cas à mes yeux). Mais laissons de côté cet essai pas franchement convaincant, qui a épongé quelques erreurs de jeunesse bien compréhensibles, pour nous intéresser à sa suite. D'abord, précisons une chose : Summoner 2 est censé être un RPG, certes, mais dans les faits c'est plutôt un jeu d'action. Vous y incarnez la belle princesse d'Halassar, Maia, prompte à manier l'épée ou à se transformer en créature monstrueuse pour se débarrasser de ses ennemis. Elle sera accompagnée par différents personnages, qui possèdent tous des caractéristiques bien particulières. Basique dans sa forme, Summoner 2 se révèle étonnamment riche et prenant dans le fond. On passe son temps à explorer des niveaux et à se battre comme dans un vulgaire beat them all, certes, mais vous gagnez des points de compétence qui permettent de vous améliorer de diverses manières (sorts de soin, attaques imparables, nouvelles invocations, déplacements furtifs pour l'assassin, etc.), vous récupérez de l'équipement qui modifie vos caractéristiques et votre look, et il faudra faire attention à votre environnement pour progresser. Notez l'excellence du moteur 3D, fluide et soutenant des décors assez réussis, ainsi que l'intérêt du scénario, vraiment fouillé. Un titre étonnamment intéressant, donc, dont nous vous reparlerons très bientôt... Inch' allah.

Éditeur : THQ • Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Novembre 2002

en bref



LE « X » À LA RESCOUSSE DE L'ÉCONOMIE

Une candidate du parti chrétien-démocrate aux prochaines élections législatives suédoises a suggéré la diffusion en continu de films classés « X » à la télévision tous les samedis afin de stimuler la croissance démographique, et donc l'économie. Sa proposition n'a cependant pas fait l'unanimité dans les rangs des chrétiens-démocrates.



Télex

J'ai 3 secondes pour vous dire que Largo Winch, le jeu d'aventure d'Ubi Soft, dispose enfin de son site « ouaibe » officiel pour satisfaire la curiosité des adeptes des péripéties du chef d'entreprise le plus équitable du monde. L'adresse : www.largowinchlejeu.com.

LE MEILLEUR PERSO DU MONDE

Le site GameFAQs a organisé un sondage-concours pour que les internautes élisent le meilleur personnage de jeux vidéo ! Au programme : 64 personnages triés sur le volet et placés par deux sur une grille, genre Coupe du monde. Par le biais des votes, deux personnages Nintendo ont fini par arriver en finale... Pour savoir qui a gagné, allez donc sur : http://cgi.gamefaqs.com/poll/bracket.asp. En attendant, Ryo Hazuki s'est fait balayer par Lara Croft... Pas cool !



Télex

Tecmo vient de remporter son procès contre un développeur japonais, qui avait commercialisé une version dénudée de Dead or Alive 2. La société concernée est condamnée à payer une amende de 2 millions de yens !

OÙ EN EST LE FREELOADER ?

Le petit disque magique censé faire passer des jeux de toutes nationalités sur GameCube fait rêver pas mal de monde depuis quelque temps... Mais on finit par se demander s'il sera dispo un jour ! Aux dernières news, certains Suisses, Belges et Anglais se seraient vantés de l'avoir trouvé, mais bon. Dans tous les cas, la dernière date qu'on trouve chez certains revendeurs est le 20 septembre...





en bref

JEU DE C...

Six enfants âgés de huit à neuf ans ont fait dérailler une locomotive de triage qui remorquait un wagon de marchandises, à Frauenfeld, en Suisse de Thurgovie, en jouant avec les leviers des aiguillages. Personne n'a été blessé mais les dégâts avoisinent les 70 000 euros. Les marmots devraient passer devant le tribunal des mineurs incessamment sous peu.



Télex

Capcom a annoncé la sortie d'une compilation musicale regroupant la bande sonore des 6 premiers épisodes de Megaman en CD audio. Les petits chanceux pourront se procurer « Rockman 1-6 » au Japon au prix équivalent de 41 euros.

E-JAY CLUBWORLD

E-Jay Clubworld est un nouveau logiciel de sampler musical sur PS2, parrainé par Carl Cox. Le soft contient un peu plus de 10 000 sons et bénéficie d'options équivalentes d'édition. Hélas, le titre est très axé « musique électronique » (techno, trance, house...) et n'autorise pas de compositions de type acoustique (rock, pop, métal...). Cela dit, E-Jay demeure un très bon soft pour les zicos en herbe, pour la rondelette somme de 60 euros !



Télex

Après le succès de Spider-Man, Activision se lance dans une politique de conversion de jeux inspirés de licences de Comic's Book. Dans cette continuité, X-Men Next Dimension est prévu pour le 25 octobre sur PS2.

LA GBA PLATINUM !

Une Game Boy Advance de couleur platine va sortir dans le commerce à partir du 27 septembre en édition limitée ! Les collectionneurs ou les amoureux de beaux objets devraient se jeter sur l'occasion pour enrichir leur soif de matérialisme. Hélas, elle ne proposera rien de plus que l'ancienne GBA du point de vue technique... Mmhhh, à quand une console rétro-éclairée ?



Castleween





Ce ne sera clairement pas le jeu de plate-forme de l'année, mais d'après la version preview que nous avons eue entre les pattes, Castleween s'annonce comme un petit titre fort sympathique qui conviendra parfaitement aux plus jeunes. On dirige alternativement Alicia et Greg, deux enfants déguisés respectivement en magicienne et en diablotin qui vivent une aventure fantaisiste sur fond de citrouilles « halloweenesques ». Chacun possède des aptitudes et des armes différentes. Comme dans un Crash Bandicoot, on doit suivre des couloirs en sautant des obstacles et en éliminant les monstres. Alors qu'Alicia peut agir sur les citrouilles bleues afin de transformer l'eau en glace et utiliser son chapeau comme un boomerang, Greg, lui, utilise une fourche. On peut switcher d'un personnage à l'autre à n'importe quel moment du jeu afin de diriger celui qui convient le mieux à la situation. Si le titre n'a rien d'original, au moins la réalisation n'est pas mauvaise. Étant donné le genre et la difficulté peu élevée, on peut d'ores déjà dire qu'il s'agit d'un titre parfaitement adapté aux petiots qui n'ont pas une grande expérience du jeu de plate-forme.



Le déguisement de Greg est réussi. Bien meilleur que celui de Silver Mousquetaire dans la série mythique France Five...



Alicia transforme l'eau en glace pour pouvoir avancer.

Éditeur : Wanadoo Edition • Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Décembre 2002

Terminator Dawn of Fate







Infogrames, toujours à la recherche de grosses licences, s'oriente de plus en plus vers le septième art. Depuis quelques mois, son choix s'est porté sur Men in Black et Terminator 1 et 2. Le premier opus d'une série de 4 volets est en passe de voir le jour avec Terminator : Dawn of Fate. L'action est antérieure au premier long métrage en l'an de grâce 2029 à Los Angeles. C'est en vue à la troisième personne (avec possibilité de passer en vue subjective) que ce jeu d'action vous mettra tous les atouts en main pour éradiquer les nombreux cyborgs. Au programme, 11 niveaux au cours desquels vous pourrez vous familiariser avec un arsenal ultra-puissant afin de remplir les nombreux objectifs comme l'escorte de John Connor. Malgré une ambiance post-apocalyptique bien retranscrite, ce titre, qui s'annonce assez court (5 heures selon l'aveu des développeurs !), devra corriger 2 défauts majeurs. Tout d'abord les animations sont à mourir de rire - on se croirait à Playmobile-land - et surtout l'insupportable gestion des caméras ! On attendra donc la version test pour approfondir tout ça et porter un véritable jugement sur ce titre qui devrait en intéresser plus d'un(e).

Éditeur : Infogrames • Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Octobre 2002



Vos coéquipiers sont toujours prêts à vous venir en aide.





Crash Bandicoot  La Vengeance de Cortex

Disponibles depuis un an sur PS2 et depuis peu sur Xbox, les nouvelles aventures du Bandicoot n'ont pas révolutionné la série. Les changements de développeur et d'éditeur n'ont pas fait avancer le schmilblick d'un iota. On ne s'attendait pas non plus à être surpris, mais là, ça devient un peu lourd. Qui pourrait bien être assez intéressé pour se procurer ce titre ? Les fans inconditionnels du genre qui possèdent une GameCube ? Cette version est en tous points identique à celle des autres consoles. Beaucoup ont reproché le manque d'innovation du titre avec des ennemis pas très incisifs et un manque de challenges flagrant. L'aventure reste tout de même honnête pour un jeu de plate-forme. On peut jouer en alternance avec Crash et Coco, leur faire conduire différents véhicules, s'essayer au snowboard, diriger un sous-marin, etc. Pour le principe, il s'agit toujours d'exploser des caisses et ramasser un maximum de pommes. Voilà, en fait c'est juste pour vous prévenir de son arrivée sur la console de Nintendo. Tiens, on dirait que le soleil brille à l'extérieur. Si j'allais me promener…

Éditeur : Vivendi Universal Games
Machine : GameCube
Sortie en Europe : 4 octobre 2002







Une version identique à celle déjà disponible, avec différents véhicules à piloter.

Die Hard Vendetta 

L'aventure débute par une prise d'otages dans un musée de Los Angeles.



John McClane revient taquiner le monde des consoles pour un 3e opus réalisé pour la GameCube, les premiers étant disponibles sur PSone et PC. On connaît la propension qu'a John de se laisser entraîner dans des histoires pas possibles, entouré de terroristes ou de braqueurs de fonds. Die Hard : Vendetta se déroule à la 3e personne alors que McClane se promenait tranquille dans les rues de Los Angeles. Sa flânerie va être interrompue par une prise d'otages dans un musée. Ses collègues déjà postés sur les lieux vont l'avertir de la présence de sa fille Lucy parmi les personnes retenues. Celle-ci semble avoir suivi les traces de son paternel puisqu'elle fait partie de l'équipe des forces de l'ordre déjà présente sur les lieux. L'histoire du jeu ne devrait pas coller en tous points au scénario du film. On attend de voir jusqu'à quel point l'éthique politiquement correcte à laquelle Nintendo nous a habitués va influencer ce shoot. Toutes les réponses à ces questions existentielles le mois prochain. Et là je marque 10 000 points.

Éditeur : Vivendi Universal Games
Machine : GameCube
Sortie en Europe : Novembre 2002





McClane apprécie toujours autant les gros calibres et les attaques musclées.

en bref 

J'EN PRENDRAI POUR 2S !



Eh ouais, chez « Prendre Deux » Interactive on a le sourire. En effet d'après la très aware agence Reuters Take 2 aurait dégagé un profit de 4,8 millions de dollars pour ce trimestre. Un résultat surpuissant qui s'explique bien évidemment par le succès toujours grandissant de Grand Theft Auto III. Pour info « businessifiante », les ventes sont passées de 81,3 millions de dollars (l'année dernière à la même période) à 122,5 millions de dollars aujourd'hui. Résultat Take 2 a déjà réalisé près de 733 millions de dollars de chiffre d'affaires depuis le début de son année fiscale. Et Vice City approche...

MYST III SUR PS2

Le jeu d'aventure le plus statique du monde va débarquer sur PS2 pour cette période de fin d'année. Le soft vous convie à une enquête à la recherche d'un mystérieux revenant resurgi de la période d'Atrus, désirant se venger de la destruction de sa patrie par Serrus et Achenar. Les écrans promettent d'être assez jolis et l'intrigue de tenir le joueur en haleine (fraîche).



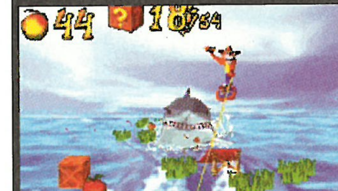
SILENT SCOPE SUR GBA

Konami prépare en ce moment une version GBA de son fameux jeu de snipe d'arcade Silent Scope. Le soft devrait simuler la réalisation en 3D du titre d'origine avec des graphismes en 2D plutôt bien fichus. Bref, il sera amusant de pouvoir incarner fièrement des tireurs d'élite sur ses gogues. Sortie prévue pour octobre.



UN NOUVEAU CRASH SUR GBA

Un nouvel épisode de Crash Bandicoot est en cours de développement dans les studios secrets de Vicarious Vision. Intitulé Crash Bandicoot N-Tranced, il comportera des phases de plate-forme conventionnelles et des séquences de poursuites en 3D, à l'instar du premier volet. Le soft devrait être disponible au début de l'année 2003.



bigben interactive

SOS

THE FINAL ESCAPE

これでもう少し生き延びられる。





* une goutte d'eau ...
pour survivre quelques
instants de plus ...

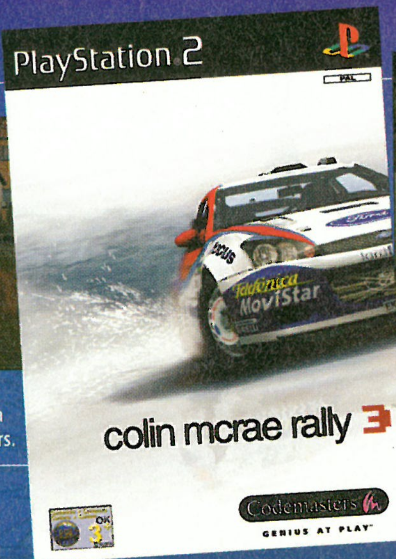
bigben PlayStation 2 irem® agetec

Découvrez et venez tester les nouveautés avec les démonstrations Micromania !

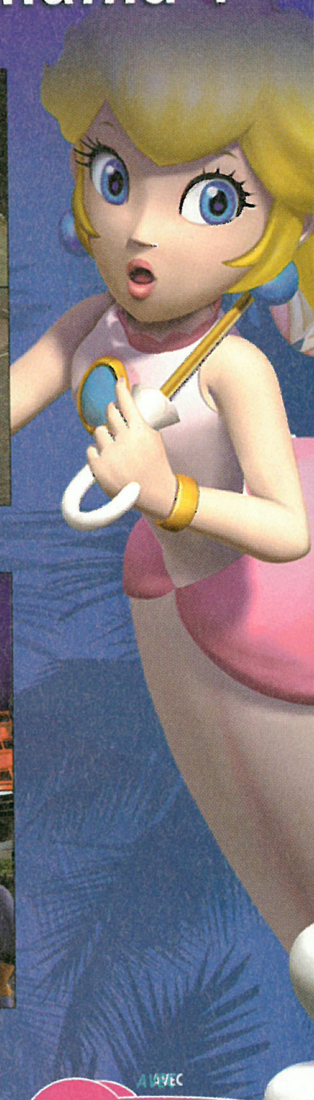
SORTIE OFFICIELLE : LE 25 OCTOBRE

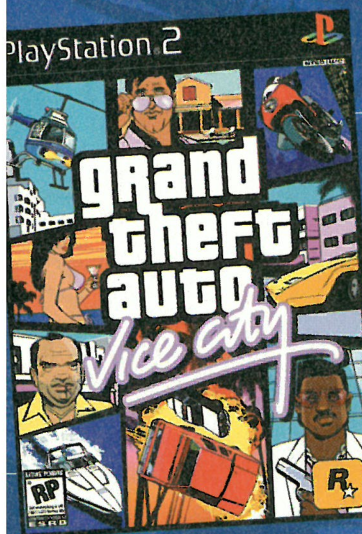
Vous êtes Colin McRae. Mettez-vous au volant de sa fameuse Ford Focus RS WRC avec Nicky Grist comme copilote et maîtrisez les spéciales les plus dures pour devenir Champion du Monde. Les véritables bolides de rallye : Mitsubishi Evo 7, Subaru Impreza 44S, Ford Focus RS WRC... Faites exploser le chrono au travers de 56 spéciales dans 8 pays - l'Angleterre, l'Australie, la Finlande et le Japon. Environnement interactif : les collisions réagissent en fonction de l'objet touché ; les nids de poule, la surface de la piste et les obstacles affectent la conduite. Mode multijoueurs.





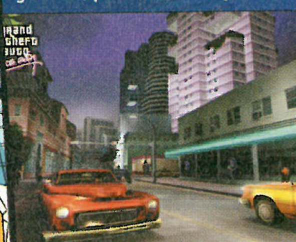






SORTIE OFFICIELLE : LE 25 OCTOBRE

La presse est unanime : note générale 9/10 ! Grand Theft Auto Vice City : Un gameplay amélioré • De nouveaux modes de transport : moto et hélicoptère • Une mbiance sonore années 80. GTA / Vice City est un jeu complètement nouveau qui se déroule dans les années 80, à Vice City : glamour, pouvoir et corruption... À suivre !









Découvrez **REPLAY**, l'émission du Jeu Vidéo sur MCM !



*Écoutez **SUNSYSTEME** du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h et **GAGNEZ 5 JEUX** le mardi à 19 h 30 !*

PARIS

75 MICROMANIA FORUM DES HALLES
Tél. 01 55 34 98 20

75 MICROMANIA RUE DE RENNES
Tél. 01 45 49 07 07

75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Tél. 01 42 56 04 13

75 MICROMANIA CENTRE SEGA
Tél. 01 40 15 93 10

75 MICROMANIA ITALIE 2
Tél. 01 45 89 70 43

75 MICROMANIA GARE MONTPARNASSE
Tél. 01 56 80 04 00

RÉGION PARISIENNE

77 MICROMANIA CLAYE-SOUILLY
Tél. 01 60 94 80 41

77 MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT
Tél. 01 60 18 19 11

77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Tél. 01 64 87 90 33

77 MICROMANIA BOISSENART
Tél. 01 64 19 00 36

77 MICROMANIA VAL D'EUROPE
Tél. 01 60 42 40 68

78 MICROMANIA VÉLIZY 2
Tél. 01 34 65 32 91

78 MICROMANIA PARLY 2
Tél. 01 39 23 40 90

78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN
Tél. 01 30 43 25 23

78 MICROMANIA PLAISIR
Tél. 01 30 07 51 87

78 MICROMANIA MONTESSON
Tél. 01 61 04 19 00

91 MICROMANIA LES ULIS 2
Tél. 01 69 29 04 99

91 MICROMANIA ÉVRY 2
Tél. 01 60 77 74 02

92 MICROMANIA LES QUATRE TEMPS
Tél. 01 47 73 53 23

92 MICROMANIA LA DÉFENSE 2
Tél. 01 47 76 36 41

93 MICROMANIA BEL'EST
01 41 63 14 16

93 MICROMANIA PARINOR
Tél. 01 48 65 35 39

93 MICROMANIA ROSNY 2
Tél. 01 48 54 73 07

93 MICROMANIA LES ARCADES
Tél. 01 43 04 25 10

94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
Tél. 01 45 15 12 06

94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE
Tél. 01 46 87 30 71

94 MICROMANIA CRÉTEIL SOLEIL
Tél. 01 43 77 24 11

94 MICROMANIA BERCY 2
Tél. 01 41 79 31 61

94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY
Tél. 01 53 99 18 45

95 MICROMANIA CERGY TROIS FONTAINES
Tél. 01 34 24 88 81

PROVINCE

06 MICROMANIA ANTIBES
Tél. 04 97 21 16 16

06 MICROMANIA CAP 3000
Tél. 04 93 14 61 47

06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Tél. 04 93 62 01 14

13 MICROMANIA CARREFOUR VITROLLES
Tél. 04 42 77 49 50

13 MICROMANIA AUBAGNE
Tél. 04 42 82 40 35

13 MICROMANIA LA VALENTINE
Tél. 04 91 35 72 72

13 MICROMANIA LE MERLAN
Tél. 04 95 05 33 45

14 MICROMANIA CAEN MONDEVILLE 2
Tél. 02 31 35 62 82

21 MICROMANIA DIJON LA TOISON D'OR
Tél. 03 80 28 08 88

29 MICROMANIA QUIMPER
Tél. 02 98 10 06 14

31 MICROMANIA TOULOUSE PORTET/GARONNE
Tél. 05 61 76 20 39

31 MICROMANIA TOULOUSE LABEGE
Tél. 05 61 00 13 20

33 MICROMANIA BORDEAUX-LAC
Tél. 05 56 29 05 36

34 MICROMANIA MONTPELLIER POLYGONE
Tél. 04 67 20 09 97

36 MICROMANIA CHATEAUROUX
Tél. 02 54 27 44 40

37 MICROMANIA TOURS SAINT-PIERRE DES CORPS
Tél. 02 47 44 15 87

42 MICROMANIA SAINT-ETIENNE
Tél. 04 77 80 09 92

44 MICROMANIA NANTES BEAULIEU
Tél. 02 51 72 94 96

44 MICROMANIA NANTES ST-SÉBASTIEN
Tél. 02 51 79 08 70

44 MICROMANIA NANTES ST-HERBLAIN
Tél. 02 28 07 22 52

45 MICROMANIA ORLÉANS
Tél. 02 38 42 14 54

45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE
Tél. 02 38 22 12 38

49 MICROMANIA ANGERS
Tél. 02 41 25 03 20

49 MICROMANIA ANGERS GRAND MAINE
Tél. 02 41 39 99 76

50 MICROMANIA CHERBOURG LA GLACERIE
Tél. 02 33 20 53 04

51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
Tél. 03 26 86 52 76

54 MICROMANIA NANCY
Tél. 03 83 37 81 88

56 MICROMANIA LORIENT
Tél. 02 97 87 01 88

56 MICROMANIA VANNES
Tél. 02 97 40 50 98

57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT
Tél. 03 87 51 39 11

59 MICROMANIA RONCQ
Tél. 03 20 27 97 62

59 MICROMANIA LEERS
Tél. 03 28 33 96 80

59 MICROMANIA EURALILLE
Tél. 03 20 55 72 72

59 MICROMANIA LILLE V2
Tél. 03 20 05 57 58

59 MICROMANIA VALENCIENNES PETITE FORÊT
Tél. 03 27 51 90 79

62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE
Tél. 03 21 85 82 84

62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
Tél. 03 21 20 52 77

62 MICROMANIA BOULOGNE
Tél. 03 21 31 63 51

66 MICROMANIA PERPIGNAN PORTE D'ESPAGNE
Tél. 04 68 68 33 21

67 MICROMANIA STRASBOURG LES HALLES
Tél. 03 88 32 60 70

67 MICROMANIA ILLKIRCH
Tél. 03 90 40 28 20

67 MICROMANIA SCHWEIGHOUSE
Tél. 03 88 07 27 18

67 MICROMANIA HAUTEPIERRE
Tél. 03 88 27 72 51

68 MICROMANIA MULHOUSE ILE NAPOLÉON
Tél. 03 89 61 65 20

69 MICROMANIA ÉCULLY GRAND-OUEST
Tél. 04 72 18 50 42

69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
Tél. 04 78 60 78 82

69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Tél. 04 72 37 47 55

69 MICROMANIA SAINT-GENIS
Tél. 04 72 67 02 92

72 MICROMANIA LE MANS SUD
Tél. 02 43 84 04 79

72 MICROMANIA LE MANS LA CHAPELLE SAINT-AUBIN
Tél. 02 43 52 11 91

74 MICROMANIA ANNECY ÉPAGNY
Tél. 04 50 24 09 09

76 MICROMANIA BARENTIN
Tél. 02 35 91 98 88

76 MICROMANIA DIEPPE
Tél. 02 35 06 05 15

76 MICROMANIA LE GRAND HAVRE MONTIVILLIERS
Tél. 02 35 13 86 98

76 MICROMANIA ROUEN
Tél. 02 35 88 68 68

76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
Tél. 02 32 18 55 44

76 MICROMANIA GONFREVILLE L'ORCHER
Tél. 02 34 47 41 14

83 MICROMANIA MAYOL
Tél. 04 94 41 93 04

83 MICROMANIA GRAND-VAR
Tél. 04 94 75 32 30

84 MICROMANIA AVIGNON LE PONTET
Tél. 04 90 31 17 66

84 MICROMANIA AVIGNON SUD MISTRAL 7
Tél. 04 90 81 05 40

86 MICROMANIA POITIERS CHASSENEUIL
Tél. 05 49 41 38 08





Très riche visuellement et esthétiquement abouti, Star Fox Adventures s'annonce comme l'une des prochaines références techniques de la GameCube.



FOR EYES ONLY

WAAAH, DES MOIS QUE FOR EYES ONLY N'AVAIT PAS FRAPPÉ. POURQUOI ? EH BIEN PARCE QUE. MAIS HORMIS CETTE SURPUISSANTE RÉPONSE, TOUT SIMPLEMENT CAR NOUS PRÉFÉRIONS LAISSER DE LA PLACE AUX REPORTAGES, AUX TESTS, AUX NEWS. POURTANT, IMPOSSIBLE DE RÉSISTER À L'ENVIE DE VOUS MONTRER LES NOUVEAUX CLICHÉS DU PROCHAIN ZELDA, DE STAR FOX ADVENTURES, METROID PRIME ET HALO 2. LA DÉFERLANTE GAMECUBE ET XBOX APPROCHE. AU MOIS PROCHAIN... EUH, ENFIN PEUT-ÊTRE, HEIN.





L'aspect dépaysant de l'aventure contribuera pleinement à son ambiance.



Très proche de Zelda, le système de combat devrait toutefois proposer quelques subtilités, à découvrir dans quelques jours...









The Legend of Zelda

Machine : GameCube • Disponibilité : Hiver 2002





Il faudra s'y habituer, mais la petite bouille de Link est néanmoins trop mimi.



Particulièrement impressionnant, ce monstre de lave vous laissera bouche bée dès que vous le verrez en mouvement..









Pas de doute, manié par Nintendo, le cel shading prend une nouvelle ampleur. Le premier véritable dessin animé interactif est né !

Metroid Prime

Machine : GameCube • Disponibilité : Hiver 2002







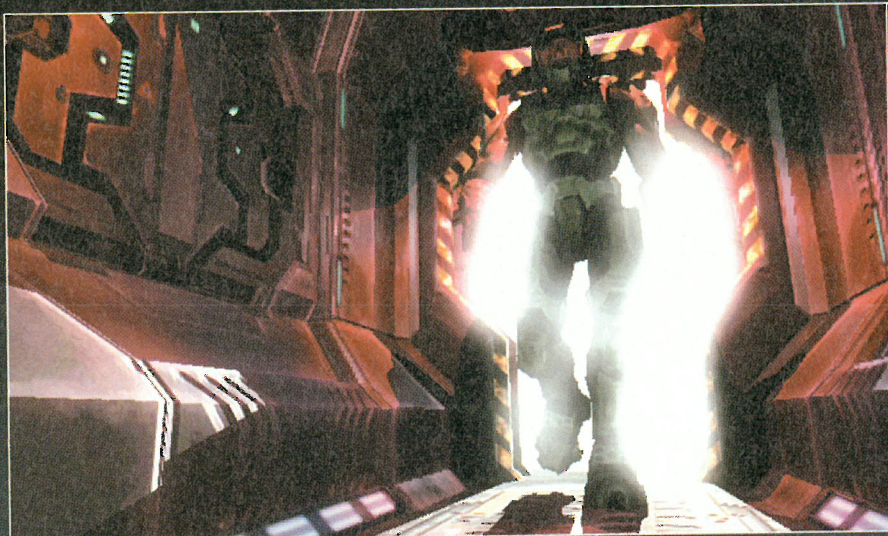
Dans son exosquelette designé par Philippe Stark, Samus a vraiment la classe « oun-ter-na-zionale ». Pour info, son armure pourra d'ailleurs évoluer au cours de l'aventure grâce à d'éventuels add-on.



L'action s'annonce particulièrement intense, à l'image de ces vagues d'ennemis à refouler...



Halo 2 **Machine : Xbox • Disponibilité : Novembre 2003**



Le nouveau moteur graphique d'Halo 2 semble particulièrement habile avec la gestion dynamique des sources d'éclairage. Saisissant.



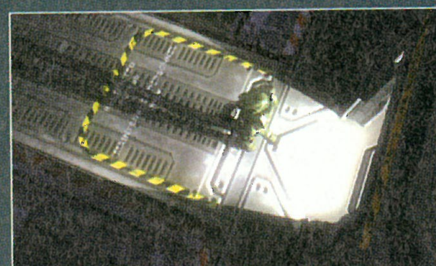


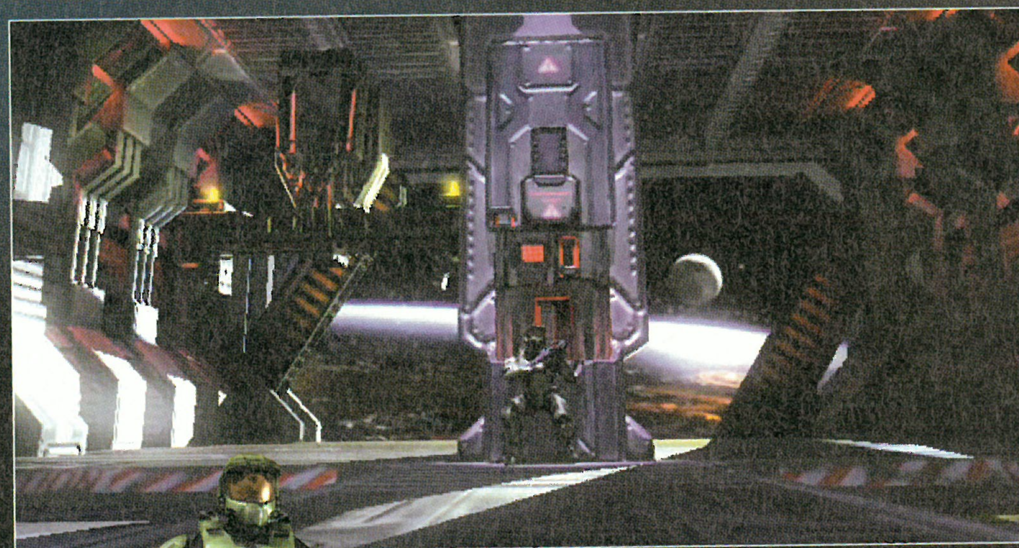
Le rendu graphique a visiblement gagné en consistance. Chez Bungie, on a préféré ne pas se reposer sur ses lauriers. Tant mieux.





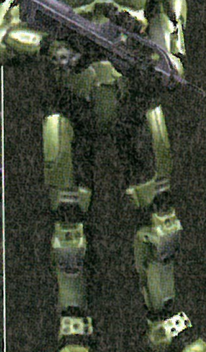
Plus décidé que jamais, le Master Chief s'équipe avant d'effectuer un prodigieux saut dans le vide sidéral.











Réalisé avec le moteur 3D du jeu, le trailer calme déjà sérieusement, techniquement parlant. Espérons juste que l'intérêt de l'aventure soit à l'image de l'évolution graphique.



SCOREGAMES
MULTIMEDIA

Nouveautés - Actualités
Boutique en ligne - Tests...
www.scoregames.com
36-15 SCOREGAMES*
08 92 685 686*
*0,34€/mn

Nous rachetons CAS
tous vos
JEUX VIDEO

*Voir modalités en magasin

Liste des Magasins

Paris

T LAZARE (9ème)
5 rue d'Amsterdam
01 53 320 320

USSIEU (5ème)
46 rue des Fossés Saint Bernard
01 43 29 59 59

T MICHEL (6ème)
56 boulevard St Michel
01 43 25 85 55

AUGIRARD (15ème)
365 rue de Vaugirard
01 53 688 688

ICTOR HUGO (16ème)
37 avenue Victor Hugo
01 44 05 00 55

Région Parisienne

7) CARRE SENART — NEW
C. Ccial Carré Senart - Lieusant
01 60 60 67 67

7) CHELLES
C. Ccial Chelles 2 - N34
01 64 26 70 10

8) ORGEVAL
C. Ccial Art de Vivre Niv.1
01 39 08 11 60

8) PLAISIR — NEW
. Ccial Plaisir Sablons
01 30 55 24 28

8) VERSAILLES
6 rue de la Paroisse
01 39 50 51 51

8) VELIZY
7, avenue de l'Europe
01 30 700 500

1) CORBEIL-VILLABE
. Commercial Villabe A6
01 60 86 28 28

2) ANTONY
5 av. de la Division Leclerc - N20
01 46 665 666

2) BOULOGNE
0 av. du Général Leclerc - N10
01 41 31 08 08

2) LA DEFENSE
.Ccial Les Quatres Temps
ue des Arcades Est - Niv. 2
01 47 73 00 13

3) AULNAY SOUS BOIS
. Ccial Parinor - Niv. 1
L : 01 48 67 39 39

3) MONTREUIL — NEW
Ccial La Grande Porte
01 48 97 05 54

3) PANTIN
3 avenue Jean Lolive - N. 3
01 48 441 321

3) ST DENIS
Ccial St Denis Basilique
passage des Arbaletriers
01 42 43 01 01

3) DRANCY
Ccial DRANCY AVENIR
20, rue de Stalingrad - N.186
01 43 11 37 36

) CHENNEVIERES
Ccial PINCE-VENT N. 4
01 45 939 939

) CRETEIL VILLAGE
rue du Général Leclerc
01 49 81 93 93

) CRETEIL SOLEIL — NEW
Ccial Creteil Soleil Niv. 1
01 49 56 06 06

) KREMLIN BÎCETRE
bis av. de Fontainebleau Nat. 7
01 43 901 901

) FONTENAY SOUS BOIS
Ccial Val de Fontenay
01 48 76 6000

) ARGENTEUIL — NEW
Ccial Coté Seine
verture Octobre 2002

) CERGY
Ccial Cergy 3 Fontaines
01 34 24 98 98

) GONESSE — NEW
Ccial Usine Center - Zac Parinord 2
verture Octobre 2002

) L'ISLE ADAM — NEW
Ccial Grand Val
34 69 17 96

) SANNOIS
Ccial Carrefour
01 30 25 04 03

) ST BRICE — NEW
Ccial Carrefour
01 39 33 46 46

Province

MARSEILLE
Ccial Grand Littoral
04 91 09 80 20

HEROUVILLE ST CLAIR
Ccial St-Clair
02 31 951 952

DIJON — NEW
Ccial Geant Chenove
verture Octobre 2002

VALENCE — NEW
Ccial Valence 2
04 75 86 04 04

EVREUX — NEW
rue de la Harpe
02 32 39 18 18

TOULOUSE
rue Temponières
05 61 216 216

RENNES
rue du Marechal Joffre
02 99 78 25 25

REIMS
rue de Talleyrand
03 26 91 04 04

LILLE
Rue Esquermoise
03 20 519 559

DOUAI - FLERS
Ccial Carrefour Douai-Flers RN 43
03 27 98 05 05

COMPIEGNE
39 cours Guynemer
03 44 20 52 52

LYON
rue Victor Hugo
04 72 409 405

ST GENIS LAVAL — NEW
Ccial ST Genis 2
04 72 67 90 90

LE MANS
48 av. du Général De Gaule
02 43 23 4004

ALBERTVILLE
Ccial Géant Casino - Z.A. du Chiriac
04 79 31 20 30

AMIENS Console
rue des Jacobins
03 22 97 88 88

AMIENS PC
rue Lamarck
03 22 80 06 06

AVIGNON — NEW
Ccial CAP SUD - Route de Marseille
04 90 87 00 77

POITIERS
rue Gaston Hulin
05 49 50 58 58

LIMOGES — NEW
Ccial ST Martial - Avenue Garibaldi
05 55 12 63 63

PLAYSTATION 2

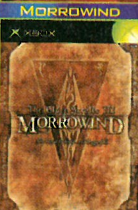
NOUVEAU PRIX
PlayStation 2



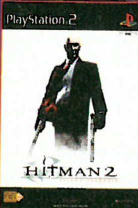
259€ ~~299€~~
Prix maximum pratiqué
Et n'oubliez pas que SCORE-GAMES reprend vos anciens jeux & consoles que nous pouvons déduire du prix de la Playstation 2

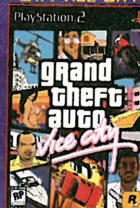
Need for Speed PI2 — Burnout 2 — Colin Mc Rae Rally 3 — WRC 2



F1 2002 — Hitman 2 — Onimusha 2 — GTA Vice City



XBOX

NOUVEAU PRIX
XBOX

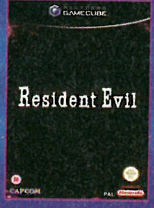
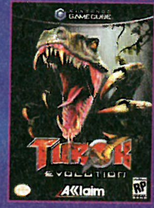
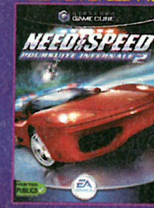


249€ ~~299€~~
Prix maximum pratiqué
Et n'oubliez pas que SCORE-GAMES reprend vos anciens jeux & consoles que nous pouvons déduire du prix de la XBox

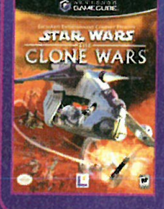
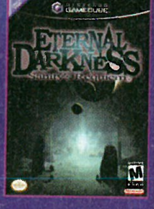
Quantum Redshift — Silent Hill 2 — Colin Mc Rae Rally 3 — Morrowind

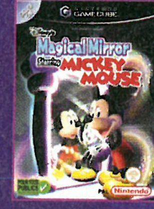
NINTENDO GAME CUBE

Resident Evil — Turok Evolution — Need for Speed PI2 — Super Mario Sunshine


Star Wars Clone Wars — Eternal Darkness — Capcom vs SNK 2 — Magical Mirror



NEW 14 Nouveaux Magasins !





Un système "Home Cinéma"
Lecteur DVD + Ampli + 5 enceintes
& des centaines de T-Shirts et de porte-clefs
A GAGNER !

Free Radical — XBOX — PlayStation 2 — Nintendo GameCube — EIDOS

Vente par Correspondance
01 46 735 720
36-15 SCOREGAMES (0,34€/Mn)

Pour toute commande supérieure à 50€ les frais de port so

J'ai reçu quelques mails d'insultes pour me rappeler cette promesse de notre numéro spécial E3 : publier la transcription de nos longs entretiens avec les frères Carter, sur leur vie, leur œuvre, et Project Ego. Réjouissez-vous, l'heure du festin est venue, et de nouvelles photos sont là pour l'assaisonnement !

Dene et





© Patrick Sordoillet

Project Ego, la genèse (Part 1)



Joypad : Avant tout, est-ce qu'on pourrait avoir un petit résumé de comment tout a commencé ? Pas les dinosaures et tout le toutim, juste Project Ego, l'idée, Lionhead, etc.

Simon : En ce qui concerne l'idée derrière Project Ego, c'est simple... on a commencé à réunir des idées sur les jeux vidéo depuis qu'on a 10 ans ! Au final, nous avons tous les deux eu le sentiment que notre jeu ultime, ce serait ce gigantesque monde simulé, où l'on aurait véritablement le sentiment que ce qu'on y ferait aurait un impact réel sur ce qui s'y déroulerait.

Dene : Une grosse partie est née pendant ces soirées super ennuyeuses, quand les potes venaient à la maison. On discutait de musique, de filles, de musique, de filles, de filles, et on s'est peu à peu mis à discuter de jeu vidéo. On discutait de cette idée, appelée « LE jeu ». C'était son titre. LE jeu. C'était l'idée simple qu'un jour les ordinateurs seraient assez puissants – en ces temps, c'était l'époque de l'Atari ST –, et qu'un jour ils permettraient de faire en gros tout ce qu'on veut dans un jeu vidéo. Voilà l'idée que nous avions derrière la tête. J'ai commencé à coder la première version avec Simon en... hmmm... 1989.

De cette idée ?

Dene : De cette idée. LA première version, en une forme simple. Et nous pensions que ce ne serait jamais fini, que ce serait l'un de ces « projets de toute une vie », qu'on aurait commencé à 16 ans pour finir peut-être quand on en aurait 65. Nous étions très naïfs. Par exemple, nous n'avions jamais pensé que l'Atari ST mourrait un jour ; pour nous, ces machines allaient durer pour toujours ! On pensait « oh, et ce serait cool si on pouvait dresser des chevaux » et « être proche de ses poulets » ou n'importe quoi d'autre. Nous avions une quantité d'idées ridicules.

Simon : Une quantité d'idées qui n'auraient pas été fun !

Dene : Oui, je sais...

Simon : ... « On pourrait pêcher ! »...

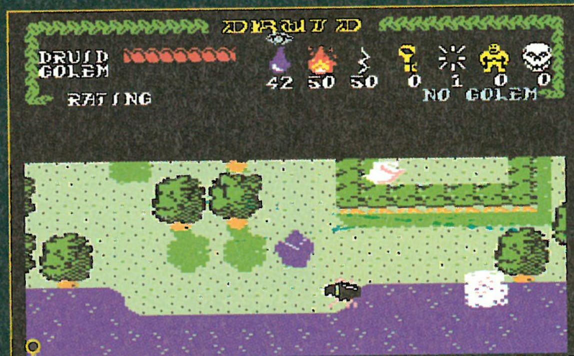
Dene : ... « Empêcher des Japonais de traverser la rue ! »... Bref, passons. Ensuite j'ai été à l'université, Simon a commencé à travailler un peu sur des jeux de Peter (Molyneux) et on s'est éloigné de cette idée pendant un temps.

D'accord. Donc vous aviez déjà travaillé pour Peter auparavant...

Simon : Oui. D'ailleurs, la façon dont nous avons fait connaissance avec lui est assez intéressante. Dene codait des jeux depuis qu'il avait environ 15 ans. C'était il y a 16 ou 17 ans ?

Dene : Oui. Avec Druid et Druid II.

Simon : Druid and Druid II, qui furent convertis par une compagnie appelée Taurus, qui était la première boîte de Peter. Donc Peter convertissait un des jeux de Dene pour l'Amiga !



Druid, sur Commodore 64, un des premiers jeux de Dene Carter : c'était en 1986.

Simon Carter



Et puis, 10 ans plus tard, je cherchais un job en sortant de l'université, et j'ai entendu dire que des gens de Krisalis (NDLR : une société de Peter Molyneux qui développait alors sur Commodore 64) aimaient bien ce que nous avions fait. J'y suis donc allé, et j'ai dit à Peter, deux mois plus tard, que je le connaissais par Dene, car il ne savait absolument rien de mes connexions dans le milieu. Ça l'a complètement abasourdi…

Dene : …Mais Peter et moi ne nous étions jamais vraiment rencontrés, en fait. À l'époque, je vivais à Gibraltar, et je finissais alors un jeu avec un ami, Andrew Bailey. Nous avions bougé car nos parents avaient déménagé, nous vivions encore avec eux à l'époque. (Il prend une voix de gamin de 12 ans) « Ouais, youpi, on a un jeu qui est numéro 1 en Australie ! Euh, bon, il faut que j'y aille, là, maman et papa partent »… Ouais ! Donc on a déménagé à Gibraltar avec nos parents, sans jamais avoir vraiment rencontré Peter. Avance rapide de quelques années : Simon travaille alors à Bullfrog.

Simon : Oui. Il était donc prévu que je fasse ce remplacement qui devait durer environ 6 mois après l'université. Mais pendant ces 6 mois, Peter m'a offert le poste de programmeur principal sur Dungeon Keeper. J'avais donc le choix : continuer à jouer à des jeux en faisant semblant d'apprécier la fac, ou être programmeur principal sur l'un des jeux de Peter…

…et en profiter pour gagner un peu d'argent…

Simon : …et gagner en effet un peu d'argent !

Dene : Je les ai rejoint environ 6 mois à un an après lui.

Simon : On a donc passé les 4 ans suivants particulièrement convaincus qu'on aurait fini le jeu dans les deux semaines qui suivaient. Pendant 4 ans non-stop. Et étonnamment, on a fini par le sortir !

Dene : Mais pendant tout ce temps, nous n'avions jamais cessé de penser et maudire les RPG. Tout particulièrement Final Fantasy VII. Parce que Cloud Strife est tellement un trouduc (sic)… Mais quel trouduc ! Je ne voudrais pas rencontrer Cloud Strife, sauf pour le lyncher !

Le pire, c'est quand même le héros du VIII, non ?

Dene : Tous. Ce sont tous des trouducs, vraiment. Du moins c'est notre point de vue : ce qu'on veut vraiment faire, dans un RPG, c'est jouer une évolution de nous-mêmes, ce que nous savons, la façon dont nous agissons, etc., et de l'implanter dans un univers riche, intéressant et différent. Et nous parlions souvent en long, en large et en travers de cette frustration du personnage imposé avec Peter. Jusqu'à ce qu'il quitte Bullfrog… Nous nous sommes alors dit qu'il était temps, que nous avions appris à peu près tout ce que nous pouvions avec eux, et qu'on pouvait aller tenter notre chance. Bref, nous y étions. Big Blue Box commençait. Et notre projet d'alors n'était pas du tout « LE jeu ». C'était de prendre le système de magie dérivé de « LE jeu », car nous pensions qu'il nous fallait faire un petit titre, rapide.

C'est la première chose que vous avez élaborée, le système de magie ?

Dene : Oui, oui, absolument. Ce que nous pensions alors, c'est que nous ne ferions pas du tout un jeu gigantesque. Cela devait être un petit jeu, parce que nous allions essayer de le faire sur PSone. Donc juste prendre le système de magie de « LE jeu », basé sur la volonté, et tenter d'en faire un jeu. Et les choses ont continué, et aucune compagnie ne voulait entendre parler d'un jeu basé sur la magie : « la Fantasy, c'est mort », « ça n'intéresse plus personne », etc. Le Seigneur des Anneaux s'apprêtait alors à sortir quelques années plus tard, et là : « Wow, la Fantasy c'est super ! ». Bref, on finit par parler avec Microsoft à propos de la Xbox. Et à ce moment-là, pour faire « LE jeu » que nous voulions vraiment réaliser, c'est-à-dire pas seulement le système de magie mais tout ce qu'il pouvait y avoir autour, il nous aurait fallu de toute façon une console très puissante. Et là ils nous donnent les specs de la Xbox : « Wow, ça a l'air plutôt… sympa. » Parce qu'à la base, nous voulions faire un jeu d'arcade ! Et non un jeu PC. On ne voulait pas de « point and click », mais plutot que ce soit très accessible.

Simon : Le truc, avec Project Ego, c'est que c'est un jeu très accessible, facile à jouer. Il s'agit vraiment d'humaniser le RPG. Et sur PC, on est toujours tenté de retourner à la bonne vieille interface « point and click », le management d'événements, de « drag and dropper » des éléments, etc. Et nous voulions qu'il soit bien plus simple que tout ça, afin de le rendre hautement accessible. Du coup, la Xbox était la plate-forme idéale pour ça.



Ma foi, qui n'aurait pas envie de pique-niquer en admirant le coucher du soleil se reflétant dans l'eau de ce lac ?

Dene : Il nous fallait présenter un RPG de manière à ce que ceux qui n'en ont jamais touché auparavant puissent comprendre immédiatement sans se dire : « Euh, c'est quoi une plate de Mithril +25 ? C'est quoi Mithril ? » Beaucoup de gens se foutent de ce genre de trucs. Nous avons compris à ce moment qu'il nous fallait faire quelque chose de différent des standards habituels de la Fantasy. Nous sommes donc remontés jusqu'aux racines, desquelles nous pensions que Tolkien lui-même avait tiré son inspiration. Et il s'agit des contes de l'Est et des légendes scandinaves et européennes. Avec leurs ténèbres, leur humour tordu et tout ce qu'on trouve dans ces histoires… L'ambiance commençait donc à vraiment se définir. Et à ce stade, nous nous sommes fait la réflexion que nous pouvions finalement étendre ce système de magie simple, et en faire un jeu qui était en effet très proche de « LE jeu », tel que nous l'avions imaginé il y a des années.

Mais vous avez probablement dû faire des concessions et enlever des éléments, non ?

Simon : Oui, absolument… Il y avait tellement de choses à utiliser… Il y a probablement les idées d'au moins 5 jeux concentrées dans celui-ci, idées que nous devions trier.

Est-ce qu'il y a des éléments spécifiques que vous n'avez pas voulu inclure parce qu'ils ne convenaient pas, ou pour tout autre raison ?

Simon : Disons que nous avons décidé de nous focaliser sur un aspect du concept. Et de rester le plus concentré possible sur cet aspect. Et à l'avenir, nous pourrons ainsi nous consacrer au développement d'autres aspects du concept pour tenter de sortir également ces idées.



Dans le monde d'Albion, un ancien pouvoir semble avoir laissé les traces d'un culte oublié.

PAR RAHAN

Dene : Je crois vraiment que pour nous, le focus en question, c'est d'en faire quelque chose d'aussi humain que possible. En effet, dans la plupart des RPG, on sort, on fait quelque chose, et on n'obtient jamais de véritable répercussion humaine. On peut avoir un personnage scripté qui s'approche, et fait (il prend une intonation de robot) : « Merci. Beaucoup. D'avoir risqué votre vie. Et tout ce que vous possédez. Pour sauver mon chien. Tenez, prenez cet or, au revoir. » Et voilà, c'est tout. Et d'habitude, il n'en parle plus jamais. Si ça se passait dans la vraie vie, je me dirais : « Well, c'était quoi l'intérêt ? C'est toute la reconnaissance que j'ai ? » Nous voulons un jeu où, lorsqu'on fait des choses extraordinaires, les gens réagissent de manière extraordinaire. Bien entendu, que ce soit positivement ou négativement.

Simon : En jouant aux RPG par le passé, nous avons toujours été agacés par le fait que les quêtes en elles-mêmes étaient juste un moyen de faire faire quelque chose au joueur. On devait parler à quelqu'un et son entière fonction était de donner la prochaine quête. Ça ne faisait pas très réel. Et ce qu'on voulait, c'était s'assurer qu'en faisant ces choses, il y aurait des répercussions au-delà de gagner ces 500 pièces d'or supplémentaires pour être descendu dans ce donjon, ou obtenir une autre épée. Alors qu'avec le monde d'Albion, on devrait vraiment avoir envie d'y être, parce qu'il est agréable d'y être. Y cultiver la célébrité. Les héros sont les personnes les plus respectées dans le monde d'Albion.

C'est une des mécaniques principales du jeu, acquérir de la renommée...

Dene : Absolument.

Mais il doit bien y avoir d'autres types de motivation pour partir en quête, n'est-ce pas ?

Dene : Oui. Les RPG, vraiment, pour être honnête, si on enlève tout le reste, ça parle d'acquisition. Avoir des nouveaux trucs : nouveaux pouvoirs, gagner l'accès à de nouveaux endroits, voir de nouveaux monstres, nouveau, nouveau, nouveau... T'as déjà vu Progress Quest (NDLR : un truc stupide (www.progressquest.com)) ? Très drôle. Progress Quest est une jauge de progression, qui monte. À vrai dire, ce n'est pas du tout un jeu, on clique, ça monte.

Oui, avec des messages stupides, et tout...

Dene : C'est ça ! Au début, on regarde et on se dit : « Hey ! Regarde ça, c'est vraiment stupide ! », et puis un peu plus tard : « Attends, j'ai joué à Diablo pendant des siècles... et finalement... »

...et on continue comme un abruti !

Dene : Oui ! Et le truc, c'est que c'est SI proche de la plupart des RPG... C'est incroyablement irrésistible ! (Prenant un air de chien fou et mimant un acharné du clic) : « Je veux des nouveaux trucs ! Je veux des nouveaux trucs ! » Voilà : c'est ça les jeux ! Quel est le prochain nouveau truc ? Quelle est la prochaine réaction que je vais avoir ? Qu'est-ce que j'essaie après ? Ce genre d'éléments doit bien entendu toujours figurer dans « LE jeu ».







Simon : Un autre élément fondamental que nous essayons d'obtenir : au lieu que tout se rapporte à la célébrité, nous essayons de rendre chaque chose qu'il est possible de faire, chaque quête pour laquelle on peut s'engager, non pas juste pour acquérir des choses, mais également pour s'impliquer avec les personnages qui sont là. Ils ne sont pas juste là comme une personne qui dirait : « S'il vous plaît, aidez-moi, apportez ce message à M. X »...

Dene : Est-ce que je peux donner le marchand comme exemple ?

Simon : Oui, très bien.

Dene : Bon. Vers le début du jeu, un de nos marchands se fait attaquer par un groupe de bandits. Il arrive à combattre la plupart d'entre eux et à s'en débarrasser, mais il en reste un. Et donc en se baladant, on en vient à être témoin de la scène.

C'est un événement scripté alors ?

Simon : C'est « un peu » scripté, mais rien ne garantit que ça va t'arriver, en fait.

Dene : La façon dont le début de l'événement arrive est scriptée, mais pas la rencontre. En réalité, on a le marchand qui suit régulièrement sa route d'un village à l'autre, et les bandits qui se baladent entre les deux. S'ils se tombent dessus, ça arrivera, mais ce n'est pas garanti. Mais en se baladant régulièrement dans le coin, il y a de fortes chances pour que ça arrive, à moins qu'on évite complètement la région. Mais admettons que la scène se déroule et voilà ce qui se passe. Le marchand se tient là, ensanglanté, avec des blessures apparentes, et en face, le dernier bandit. Et celui-ci fait : « Tu m'as causé bien trop d'ennuis, j'allais te laisser vivre si tu me donnais ce qu'on te demandait, mais maintenant je vais te tuer. » Et là, tu entres en scène, le bandit te voit et dit : « Bien. Tu cherches des ennuis ? Parce que j'ai une affaire à régler, ici. Si tu veux vraiment des ennuis, je peux t'en donner. Ou tu peux tourner les talons et t'occuper de tes oignons, à toi de choisir. » Et le marchand se tourne vers toi pour dire : « S'il vous plaît, aidez-moi. » On peut lui faire dire ça parce que « s'il vous plaît, aidez-moi », c'est tellement standard : on peut l'interpréter de tellement de manières différentes... Et là se présente un choix. On peut par exemple se dire : « Wow, ce type a un tas de trucs avec lui ! Je les veux ! » Et hop, tu tues le marchand. Le bandit sera impressionné par cette réaction, et le combat qui s'en suivra. Et bien entendu, tu peux le tuer aussi. Si tu impressionnes vraiment le bandit, celui-ci va dire : « Ok, ok, bien bien, je vois qui est le patron », et il se tire en courant. Et ta réputation monte d'un cran. Si tu le revois à nouveau, plutôt que de tenter de te cogner pour te voler, il fera : « Oh, ouais, toi t'es fantastique. » Donc tu as tué le marchand, il gît par terre, et tu décides par exemple de lui prendre ses vêtements et de les porter car ils te plaisent. Tu ramasses la marchandise que tu veux, et tu continues ta route, jusqu'en ville. Mais ce marchand avait des enfants, qui vivent dans cette ville. Et tu rencontreras peut-être l'un d'entre eux, qui s'arrêtera devant toi, te regardera et te dira : « Pourquoi tu portes les vêtements de mon papa ? »... Et là, j'espère sincèrement que si un joueur choisit de faire ça, il aura un haut-le-cœur immédiatement. Parce que d'habitude, dans un jeu, on court, on tue, et on ne s'en soucie pas vraiment. Là, ce sont des gens. Des gens dont il faudra se soucier dans ce monde, d'une manière ou d'une autre. Et il n'y a pas besoin de beaucoup de dialogues pour obtenir ce genre d'effet : juste une petite fille lâchant cette phrase avec un regard triste devrait y parvenir pleinement. Si les gens se retrouvent dans ce genre de situation et que c'est ça qui les emmène vers la prochaine étape de LEUR aventure, alors nous aurons vraiment réussi ce que nous voulons faire... (à suivre)

Le mois prochain, deuxième partie : on y parlera encore des réactions, mais aussi des guildes, et des possibilités d'Internet. Pourvu qu'ils fassent tout ce dont ils parlent...





ESPACE 3 GAME'S

ESPACE 3 GAME'S

ESPACE 3 GAME'S

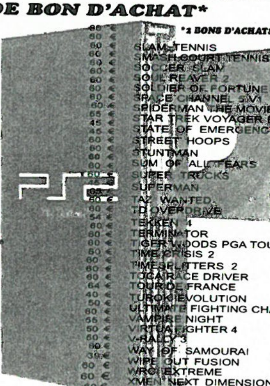
PLAYSTATION 2

AGE OF EMPIRE 2	60 €
AGRESSIVE INLINE FEATURING TAIG KHRIS	60 €
ALL STAR BASEBALL 2003	60 €
APE ESCAPE 2	60 €
ARSENE WENGER OBJECTIF	45 €
BARBARIAN	60 €
BATTLE ENGINE AQUILA	60 €
BLADE 2	60 €
BLOOD OMEN 2	60 €
BURNOUT	56 €
CIRCUS MAXIMUS	60 €
COLIN MC RAE RALLY 3	60 €
COMMANDO 2	60 €
CONFLICT DESERT STORM	60 €
COUPE DU MONDE 2002	60 €
CRASH BANDICOOT	60 €
DARK SUMMIT	60 €
DAVID BECKHAM SOCCER	60 €
DEUS EX	60 €
DINO STALKER	60 €
DISNEY GOLF	60 €
DRAKAN	60 €
F1 2002	60 €
FERRARI 355 CHALLENGE	60 €
FIFA 2003	64 €
FINAL FANTASY X	69 €
FOOTBALL MANIA LEGO	45 €
FORMULA ONE 2002	60 €
FREESTYLE	60 €
GITAROO MAN	60 €
GRAN TURISMO CONCEPT 2002	40 €
GTA 3	45 €
GIANTS	60 €

GUY ROUX MANAGER 2002
HEAD HUNTER
HERDY GERDY
HITMAN 2
ICO
JADE COCCON 2
JAMES BOND 007 espion pour cible
JOHN MADDEN NFL 2002
JOHN MADDEN 2003
KELLY SLATER PRO SURFER
KESSEN 2
KO KINGS 2002
LARGO WINCH
LEGEND OF LEGAIA 2
LE MONDE DES BLEUS 2003
MATT HOFFMAN PRO BMX 2
MAXIMO
MEDAL OF HONOR PREMIE LIGNE
MEN IN BLACK 2
METAL GEAR SOLID
METROPOLISMANIA
MIKE TYSON
MOTO GP 2
MYST 3 EXILE
NBA LIVE 2002
NEED FOR SPEED 2 poursuite infernale
NHL 2002
NHL 2003
NINJA ASSAULT
NO ONE LIVES FOREVER
ONIMUSHA 2
PETER MAN 2
PRIZM LA LICORNE NOIRE
PRISONER OF WAR
PRO EVOLUTION SOCCER
PROJECT ZERO
ROBOTECH
ROGER LEMERRE 2002
ROLAND GARROS
SHADOW HEARTS
SHOX
SILENT HILL 2

PLAYSTATION II + 1 MANETTE + 15.24 € DE BON D'ACHAT* 259.90 €

*2 BONS D'ACHATS DE 7.62 € NON CUMULABLE A VALOIR SUR UN ACHAT DE PLUS DE 76.22 € (HORS CONSOLE)



SLAM TENNIS	45 €
SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT	60 €
SOCCER SLAM	60 €
SOUL REAVER 2	60 €
SOLDIER OF FORTUNE	60 €
SPACE CHANNEL 5 V1	60 €
SPIDERMAN THE MOVIE	60 €
STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE	60 €
STATE OF EMERGENCY	45 €
STREET HOOPS	60 €
STUNTMAN	60 €
SUM OF ALL FEARS	45 €
SUPER TRUCKS	60 €
SUPERMAN	50 €
TAZ WANTED	50 €
TD OVERDRIVE	60 €
TEKKEN 4	69 €
TERMINATOR	60 €
TIGER WOODS PGA TOUR 2002	60 €
TIME CRISIS 2	50 €
TIMESPLITTERS 2	60 €
TOCA RACE DRIVER	60 €
TOUR DE FRANCE	60 €
TUROK EVOLUTION	60 €
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP	60 €
VAMPIRE NIGHT	60 €
VIRTUA FIGHTER 4	60 €
V-RALLY 3	60 €
WAY OF SAMOURAI	60 €
WIPE OUT FUSION	50 €
WRC EXTREME	60 €
XMEN NEXT DIMENSION	60 €

PROMO PS2

ONIMUSHA PLAT	24.90€
RESIDENT EVIL CODE VERONICA PLAT	24.90 €
GRAN TURISMO 3 PLATINUM	24.90 €
DEAD OR LIVE 2 PLATINUM	24.90 €
TEKKEN TAG TOURNAMENT PLATINUM	24.90 €
FORMULA 1 2001 PLATINUM	24.90 €
PRO RALLY 2002	33.40€
JET ION GP	18.40 €
ROBOT WARLORDS	19.60 €
RED FACTION PLATINUM	24.90 €
MOTO GP PLATINUM	24.90 €
TONY HAWK PRO SKATER 3 PLAT	24.90 €
SSX PLAT INUM	24.90 €
RUGBY SPORTS PLATINUM	24.90 €
QUAKE 3 PLATINUM	24.90 €
FIFA 2002 PLATINUM	24.90 €
DONALD PK	30.40 €
SUPER BUST A MOVE	30.40 €
WRC PLATINUM World Rally Championship	24.90 €
JAK & DAXTER PLATINUM	24.90 €
WWF SMACK DOWN 3 PLATINUM	24.90 €
BATMAN VENGEANCE	29.90 €
MAX PAYNE PLATINUM	24.90 €
LAKEMASTER EX PECHE	19.00 €
SUMMONER	27.00 €
SPLASHDOWN	24.90 €
DEVIL MAY CRY	24.90 €
HALFLIFE	30.40 €
ALONE IN THE DARK + DVD	24.90 €
PARIS MARSEILLE RACING	25.00 €

Commandez plus facilement sur : http://www.games.fr

ACTION REPLAY	60
ADAPTATEUR MULTI-JOUEUR	45
MEUBLE DE RANGEMENT	30
CARTE MEMOIRE 8 MEG	37
MANETTE DUAL SHOCK 2	30
MANETTE VIBRANT COLORIS MC	15
(MANETTE PSX COMPATIBLE P	
PRESENTOIR HORIZONTAL OU VERTICAL	15
PRISE PERITEL RGB 1/2	10
TELECOMMANDE DVD	15
TELECOMMANDE OFFICIEL DVD SONY	30.
TELECOMMANDE UNIVERSELLE DVD	30.3
(magnétoscope; télévisio	
MULTIJOUEURS 4 PORTS	30.
CABLE LINK	30.
OPTICAL CABLE	30.
GCON2 PISTOLET	41.
SOCLE AVEC ADAPTATEUR MULTIJOUEURS + TELECOMMANDE	53.
SOCLE AVEC ADAPTATEUR MULTIJOUEURS SEUL	30.3
CARTE MEMOIRE 16 MEG	45.
DVD REGION X (MULTI ZONES DVD)	36.4
DVD REGION X (MULTI ZONES DVD) + TELECOMMANDE	45.
SPEAKERS 2.1 ensemble enceintes	59.
SPEAKERS 5.1 ensemble enceintes	299.0

Commandez plus facilement sur : http://www.games.fr

GAME BOY ADVANCE

CONSOLES

ME BOY ADVANCE VIOLET TRANSPARENT ARIO WORLD 2 124.90 €

ME BOY ADVANCE VIOLET TRANSPARENT
ME BOY ADVANCE VIOLET
ME BOY ADVANCE BLANC
ME BOY ADVANCE ROUGE
ME BOY ADVANCE NOIRE
95 €

CESSOIRES

PTATEUR SECTEUR + BATTERY PACK	12.00 €
RGEUR POUR CONSOLE ET BATTERIE + ADAPTATEUR SECTEUR	19.60 €
UE + JOYSTICK (HANDSTICK)	7.50 €
PTATEUR SECTEUR + BATTERY PACK + ALLUME CIGARE	16.00 €
LE LINK + CONNECTEUR MULTI-JOUEURS	9.00 €
LE LINK 4 PLAYERS	12.00 €
PE AVEC LUMIÈRE	7.50 €
HETTE DE TRANSPORT	5.90 €
K DE 6 BOITES DE RANGEMENT / TRANSPORT	5.90 €
K GBA 7 ÉLÉMENTS	30.30 €
LIGHT	7.50 €
TITAP + 3 LINKS	13.50 €
UE DE PROTECTION COULEURS ASSORTIES	4.40 €
LER LINK	10.50 €
LIFICATEUR STÉRÉO	7.50 €
OYSTICK LIGHT NEW	9.00 €
SE DE TRANSPORT	15.00 €

JEUX

ADVANCE WARS	45.50 €
AGE DE GLACE	50.00€
ATLANTIDE DISNEY	49.00 €
BATMAN VENGEANCE	53.20 €
CASTLEVANIA HARMONY OF DISSONNANCE	45.90 €
CRASH BANDICOOT XS	53.20 €
CT SPECIAL FORCE	49.90 €
DISNEY SPORTS SOCCER	45.90 €
DUKE NUKEM	45.90 €
EARTHWORM JIM	45.00 €
GOLDEN SUN	45.50 €
HARRY POTTERS	53.20 €
INSPECTEUR GADGET	45.50 €
ISS ADVANCE	49.00 €
MARIO KART	45.50 €
MAGICAL QUEST MICKEY & MINNIE	45.50 €
MEGAMAN ZERO	50.00 €
PETERMAN 2	45.90 €
SONIC ADVANCE	53.20 €
SUPER BUST A MOVE	45.50 €
SUPER GHOUL & GHOST	53.20 €
SUPERMAN	50.00 €
SUPER MARIO ADVANCE	45.50 €
SUPER MARIO ADVANCE 2	45.50 €
SUPER MARIO ADVANCE 3 YOSHI'S ISLAND	45.50 €
SUPER STREET FIGHTER	45.50 €
SPIDER MAN THE MOVIE	45.90 €
SSX TRICKY	45.90 €
SW EPISODE 2	53.20 €
TEKKEN ADVANCE	53.20 €
TETRIS WORLD	45.50 €
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	50.00 €
TUROK EVOLUTION	50.00 €
VRALLY3	49.99 €
WARIO LAND 4	45.50 €
WOLFENSTEIN	45.90 €

XBOX

CONSOLE XBOX + 1 MANETTE 249.90 €

CARTE MEMOIRE	49.90 €
MANETTE OFFICIEL	39.90 €
MANETTE ANALOGIQUE VIBRANTE	29.90 €
CABLE PERITEL EVOLUE	29.90 €
CABLE AV STANDARD	24.9
CABLE LINK	24.9
DVD MOVIE PLAYBACK KIT	29.9

AGRESSIVE INLINE FEATURING TAIG KHRIS	69.90 €
ALL STAR BASE BALL 2003	69.90 €
AMPED	49.90 €
BATTLE ENGINE AQUILA	59.90 €
BARBARIAN	69.90 €
BLADE 2	59.90 €
BLOOD OMEN 2	69.90 €
BLOOD WAKE	49.90 €
BUFFY CONTRE LES VAMPIRES	69.90 €
BURN OUT	59.80 €
CHASE	59.90 €
CIRCUS MAXIMUS	69.90 €
COMMANDOS 2	69.90 €
CONFLICT DESERT STORM	69.90 €
COUPE DU MONDE 2002	69.90 €
CRASH	69.95 €
CRASH BANDICOOT VENGEANCE	69.99 €
CRAZY TAXI 3	59.90 €
DARK SUMMIT	69.90 €
DAVID BECKHAM SOCCER	69.90 €
DEAD OR ALIVE 3	69.90 €
DEATHROW	59.90 €
ENCLAVE	69.90 €
F1 2002	69.90 €
FIFA 2003	64.90 €
FUZION FRENZY	49.90 €
GENMA ONIMUSHA	69.90 €
GEOFF CRAMMOND'S GRAND PRIX4	69.90 €

GEOFF CRAMMOND'S GRAND PRIX4	69.90 €
GHOST RECON	59.90 €
GOTHAM	69.90 €
GUN METAL	69.90 €
GUN VALKYRIE	59.00 €
HALO	69.90 €
HITMAN 2	69.90 €
HUNTER	69.90 €
JAMES BOND ESPION POUR CIBLE	[illegible]
JOHN MADDEN 2003	[illegible]
KELLY SLATER PRO SURFER	[illegible]
KO KING 2002	[illegible]
LARGO WINCH	59.90 €
LEGEND OF WRESTLING	69.90 €
MAD DASH RACING	64.00 €
MATT HOFFMAN PRO BMX 2	[illegible]
MAX PAYNE	[illegible]
MECEDES	[illegible]
MEDAL OF HONOR 1ER LIGNE	64.90 €
MIKE TYSON BOXING	69.90 €
MORROWIND	69.90 €
MOTO GP ULTIMATE RACING TECHNOLOGY	69.90 €
MUNCH'S ODDYSSEE ODDWORLD	49.90 €
MYST 3 EXILE	59.90 €

NEED FOR SPEED POURSUITE INFERNALE 2	64
NIGHT CASTER	69.
NHL 2003	64.
PRISONER OF WAR	69.9
QUANTUM RED SHIFT	59.9
RALLY X	49.
ROBOTECH	59.9
SHADOW OF MEMORIES	59.
SILENT HILL 2 INNER FEARS	59.9
SLAM TENNIS	59.9
SOCCER SLAM	59.9
SPIDER MAN THE MOVIE	69.
SPLASHDOWN	59.
SSX TRICKY	69.9
STREET HOOPS	59.9
TAZ WANTED	69.
TD OVER DRIVE	69.9
TERMINATOR	59.9
TIMESPLITTERS 2	69.9
TONY HAWK PRO SKATER 3	69.9
TOUR DE FRANCE	69.9
TUROK EVOLUTION	69.9
WRECKLESS	69.9
XMEN NEXT DIMENSION	59.9

GAME CUBE

CONSOLE GAMECUBE + 1 MANETTE (noire ou violette) 199 €

CARTE MEMOIRE	20.10 €
CABLE RGB OFFICIEL	20.10 €
CABLE CONNEXION GAMEBOY ADVANCE	19.90 €
MANETTE OFFICIEL COULEUR	38.80 €
CABLE EXTENSION RALLONGE	9.5
MANNETTE BIGBEN	19.7
CABLE RGB AV	14.9
CABLE S-VIDEO	14.
CARTE MEMOIRE 4 MEG	11.
SPEAKER SYSTEM	59.9
ECRAN LCD 5 INCH COULEUR	129.0

18 WHEELER	59.80€
ACE GOLF	60.00 €
AGGRESSIVE INLINE FEATURING TAIG KHRIS	59.80 €
BARBARIAN	60.90 €
BATMAN VENGEANCE	60.90 €
BEACH SPIKERS	59.90 €
BLOODY ROAR PRIMAL FURY	59.80 €
BURNOUT	59.80€
CAPCOM VS SNK 2	60.90 €
COUPE DU MONDE 2002	60.90 €
CRAZY TAXI	59.80€
DAVE MIRRA BMX 2	59.80€
DISNEY MAGICAL MIRROR MICKEY MOUSE	56.40 €
DONALD COUACK ATTACK	60.90 €
DOSHIN THE GIANT	56.40 €
ETERNAL DARKNESS	56.40 €
EXTREME G3	59.80€
F1 2002	60.90€
FIFA 2003	56.40 €
FREESTYLE	60.90 €
HIDDEN INVASION	59.80 €

ISS 2 INTER SUPER STAR SOCCER 2	60.90€
JAMES BOND ESPION POUR CIBLE	60.90€
JEREMY MC SUPERCROSS WORLD	59.80€
JIMMY NEUTRON	60.90€
JOHN MADDEN 2003	56.40 €
KELLY SLATER PRO SURFER	59.80 €
LARGO WINCH	60.90 €
LEGENDS OF WREST	60.90€
LUIGI'S MANSION	56.40€
MATT HOFFMAN PRO	59.80 €
MX SUPERFLY	59.80 €
NBA COURTSIDE 2002	56.40 €
NEED FOR SPEED 2	60.90 €
NHL 2003	56.40 €
NHL HITZ	60.90 €
PIKMIN	56.40 €
PRO RALLY 2001	60.90 €
PRO TENNIS WTA TOUR	59.80 €
RED CARD	59.80 €
RESIDENT EVIL	64.90 €
ROYAUMES PERDUS	59.80 €
ROBOTECH	59.90 €

SIMPSONS ROAD RAGE	60.90
SLAM SOCCER	59.90
SMUGGLERS RUN WARZONE	59.80
SONIC ADVENTURE 2	59.80
SOUL FIGHTER	59.80
SPIDERMAN THE MOVIE	59.80
SSX TRICKY	60.90
STAR WARS ROGUE LEADER	64.90
STAR WARS THE CLONE WARS	60.90
SUM OF ALL FEARS	60.90
SUPER MARIO SUNSHINE	56.40
SUPER MONKEY BALL	59.80
SUPER SMASH BROS MELEE	56.40
TARZAN FREE RIDE	60.90
TETRIS WORLD	60.90
TONY HAWK PRO SKATER 3	59.80
TOP GUN	60.90
VILLENEUVE	60.90
VIRTUA STRIKER 3	69.90
WAVE RACE BLUE RACE	56.40
WORMS BLAST	60.90
XMEN NEXT DIMENSION	59.80
ZOO CUBE	59.80

PLAYSTATION

ACTION REPLAY PRO CDX VF+K7	53.20 €
MEUBLE DE RANGEMENT	12.00 €
2 MAN. DUAL FORCE SANS FILS	45.50 €
ADAPTATEUR MULTIJOUEURS	25.80 €
MANETTE DUAL SHOCK	30.30 €
MANETTE ANALOGIQUE	15.00 €
RALLONGE MANETTE	7.50 €
CARTE MEMOIRE 15 BLOCS	7.50 €
CARTE MEMOIRE 120 BLOCS	22.70 €
PRISE PERITEL RGB	7.50 €
CABLE DE LIAISON	15.00 €
SKATESTATION	76.00 €
MEUBLE BOIS + TIROIR	25.80 €
VOLANT DOUBLE FORCE	30.30 €

ONE 90.00 € + 15.24 € de bon d'achat

COMMANDER DES MAINTENANT UN CADEAU VOUS SERA OFFERT.

s d'achat de 7.62 € non cumulable à valoir sur achat de plus de 76.22 € (hors console))

SENE WENGER OBJECTIF	18.40 €
TTLE SPORT	12.00 €
PCOM VS SNK PRO	30.30 €
RD SHARK	12.00 €
ECK MATE	12.00 €
EESMASTER 2	12.00 €
ASH BANDICOOT 3 PLATINUM	25.70 €
ASH BASH Plat.	25.70 €
ASH TEAM RACING PLATINUM	25.70 €
EATURES	15.00 €
MPIL 20 JEUX	30.30 €
UPE DU MONDE 2002	43.00 €
DE SANG FROID	30.30 €
DELTA FORCE	33.40 €
DESTRUTION DERBY RAW PLAT	22.70 €
DIGIMON RUMBLE ARENA	29.90 €
DIGIMON WORLD	25.00 €
DISNEY PETER MAN	30.30 €
DISNEY ATLANTIDE PLAT	25.70 €
DRAGON BALL FINAL BOUT	37.90 €
DRIVER 2 PLATINUM	25.70 €
FIFA 2002	45.50 €
FIFA 2003	45.50 €
FINAL FANTASY ANTHOLOGY	19.10 €
FINAL FANTASY 6	15.00 €
FINAL FANTASY IX plat	30.30 €
FIRE BUGS	30.30 €
FORMULA ONE 99	15.00 €
FORMULA ONE 2000	20.00 €
FORMULA 2001 PLAT	20.00 €
FORMULA ONE ARCADE	30.30 €
FORSAKEN	15.00 €
GRAN TURISMO PLATINUM	22.70 €
HARRY POTTERS A L'ECOLE DES SORCIERS	45.50 €
HIDDEN AND DANGEROUS	15.00 €
ISS PRO EVOLUTION 2 PLAT	45.50 €
IJAMES BOND le monde ne suffit pas	25.70 €
JET RACER	12.00 €
JONAH LOMU RUGBY	25.70 €
KART CHALLENGE	12.40 €
KLOANA BEACH VOLLEY	30.30 €
LARGO WINCH	19.90 €
LAS VEGAS CASINO	12.00 €
LILO & STITCH	30.30 €
MEDAL OF HONOR 2 RESISTANCE PLAT	25.70 €
MEDIEVIL PLATINUM	19.60 €
METAL SLUG X	29.90 €
MONACO Gp2	12.00 €
MONSTRE ET CIE	20.00 €
MOTO RACER WORLD TOUR	25.70 €
NEED FOR SPEED 5 PLATINUM	25.70 €
PINBALL POWER	12.00 €
RAINBOW 6 LONE WOLF	15.00 €
RAYMAN 2 Plat.	25.70 €
REVOLUTION X	12.00 €
ROGER LEMERRE 2002	30.30 €
SPEED FREAKS	15.00 €
SPIDERMAN 2 PLAT	25.70 €
STUART LITTLE 2	30.30 €
SYPHON FILTER 3	20.00 €
TIBERE ET LA MAISON BLEUE	18.50 €
TIR OU BUT	15.09 €
TONY HAWK PRO SKATER 2 platinum	25.70 €
TONY PRO SKATER 3 PLAT	25.70 €
WRC 2 ARCADE	30.30 €

VENTE PAR CORRESPONDANCE
TEL: 03.20.90.72.22
TEL: 03.20.90.72.32
FAX: 03.20.90.72.23
ESPACE 3 VPC- RUE DE LA VOYETTE
CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX

ESPACE 3
PARIS
VOLTAIRE 01 48 05 42 88
LILLE
BETHUNE 03 20 57 84 82
FAIDHERBE 03 20 55 67 43

GAME'S REGION PARISIENNE
PARLY 01 39 55 19 20
CERGY 3 01 30 75 95 42
ST QUENTIN YVELINES 01 30 57 13 43

GAME'S NORD
DOUAI 03 27 97 07 71
LILLE 03 20 13 92 92
VALENCIENNES 30 27 41 07 13

GAME'S AUTRES
LENS 03 21 70 01
AMIENS 03 22 91 73
REIMS 03 26 88 24
MONTPELLIER 04 67 64 05
VAL THOIRY 04 50 20 86

DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1- 59818 LESQUIN CEDEX. TEL: 03.20.90.72.22 ou TEL: 03.20.90.72.32

CONSOLES ET JEUX	PRIX
port (jeux :3.81 € - consoles & acc. 9.15 €) par Collissimo ou por Chronopost:9.91 € (paiement hors CR) (sauf DOM TOM et CEE)	
TOTAL A PAYER	

Je joue sur:
☐ PC
☐ PLAYSTATION
☐ NINTENDO 64
☐ SATURN
☐ DREAMCAST
☐ DVD
☐ GAME BOY

Nom :.................................... Prénom :....................................
N° Client(si déjà client):.................... Age : .... Ans Téléphone :....................
Adresse :..
Code Postal:............ Ville:.................................... Signature:

PASSE TES COMMANDES SUR LE 3615 ESPACE3 ET 3615 GAMESJEUX
2F23/mn

le paiement : ☐Chèque postal ☐Chèque banquaire ☐Contre remboursement +5.34 € ☐ Mandat Cash

_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| exp: ___/___ Les chèques doivent être libellés à l'ordre d'ESPACE 3 VPC

La saga des développeurs

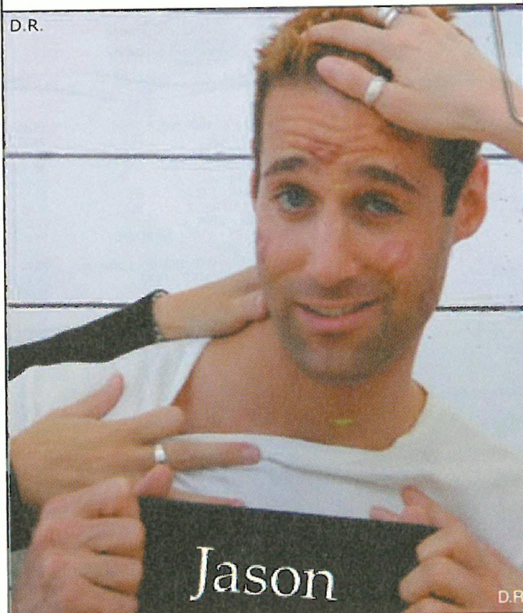
par Papy Chris

NAUGHTY DOG : Avec le Crash, le succès...

Naughty Dog est une boîte atypique dans le paysage vidéoludique américain. Ici, on ne cède guère aux facilités du marketing – un peu, mais pas trop – et les jeux estampillés ND sont toujours synonymes de qualité. Cette envie de bien faire aura fait la richesse des fondateurs de la boîte et, plus important, le bonheur de millions de joueurs à travers le monde.

NAUGHTY DOG

L'histoire de Naughty Dog commence véritablement avec Crash Bandicoot, même si c'est en fait au milieu des années 80 que Jason Rubin et Andy Gavin laissent libre cours à leur passion pour le jeu vidéo et commencent déjà à programmer quelques jeux dans leur coin (voir encart). En 1994, alors que la PlayStation est sur le point d'arriver sur le marché des consoles, Naughty Dog passe un contrat avec Universal Studios, qui les lie le temps de créer au moins trois jeux pour la console de Sony. En l'espace d'un an, les kits de développement arrivent, le character design des personnages du premier jeu prévu s'affirme et Crash Bandicoot prend peu à peu forme. En septembre 95, une première version du jeu est dévoilée à Sony, en interne. Le titre plaît et Naughty Dog continue sur sa voie. En mai 96, le jeu est dévoilé lors du salon de l'E3 où il attire bien des regards, et à la fin de la même année, Crash déferle enfin sur le monde. Le coup d'essai sera un coup de maître. Le jeu se vend par millions d'exemplaires et fait même un carton au Japon (plus de 500 000 exemplaires écoulés), ce qui est en soi un véritable exploit pour un jeu occidental. Fin 97, Crash Bandicoot 2 arrive à son tour et confirme le succès de son prédécesseur. Le marsupial australien est devenu un héros de jeu vidéo à part entière que les gamins du monde entier s'arrachent. Avec Crash Bandicoot 3 – qui dépasse lui la barre du million d'exemplaires vendus au Japon, un record pour un jeu étranger – le succès bat son plein et la série trouve au final plus de dix millions d'acheteurs à travers le monde (plus de 22 millions à l'heure actuelle, avec Crash Team Racing et les rééditions en gamme Platinum). Jason profite de l'argent qu'il gagne pour se payer un petit bijou : une Ferrari F355 GTS. Comme quoi, parfois, le jeu vidéo rapporte...



Jason Rubin est souvent chef de projet lorsqu'un jeu est développé chez Naughty Dog. Il surveille l'ensemble et veille à ce que tout se passe bien.

Les raisons du succès

Jason Rubin et Andy Gavin se connaissent depuis très longtemps et possèdent des personnalités presque diamétralement opposées. À la discrétion d'Andy répond le côté extraverti de Jason. Aux connaissances techniques très poussées du premier (Andy a étudié l'Intelligence Artificielle à Boston et c'est un programmeur de talent), le second démontre des capacités d'autodidacte surdoué. Les deux compères se complètent lorsqu'il est question de travail, et ils ont donné naissance à un certain état d'esprit à l'intérieur de Naughty Dog qui sied apparemment bien à l'ensemble des 30 collaborateurs qui forment la boîte. Ici, personne n'impose sa vision à personne. Chacun fait son travail, et doit le faire le mieux possible. À la base, Crash Bandicoot est né suite à l'envie de faire passer un style de jeu classique de la 2D à la 3D. Dans son genre et à l'époque de sa sortie, Crash était assez unique et innovait de façon certaine. Le design du personnage de Crash aura duré 4 mois et réclamé les efforts conjugués de deux character designers professionnels venus d'Hollywood, l'inspiration provenant principalement des héros de la Warner Bros (avec notamment le diable de Tasmanie), mais également des anime et des mangas. Le personnage de Crash est très expressif et c'est une volonté délibérée de la part de Naughty Dog. Reconnaître des émotions sur un visage permet de s'y attacher davantage... On pourrait certes souligner que d'un épisode à l'autre, Crash Bandicoot ne s'est pas forcément beaucoup renouvelé. C'est en partie vrai, mais les évolutions, notam-

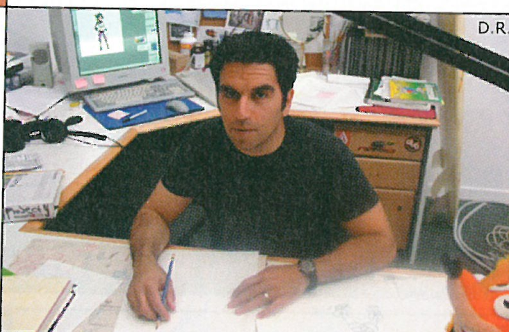


Avant de devenir l'animal que l'on connaît, Daxter est passé par de nombreuses phases de transformation.

ment techniques, sont indéniables. Au niveau du moteur 3D, déjà, trois fois plus puissant dans Crash 2 (possibilité de gérer plus de polygones et de structures animées) que dans le premier épisode. Et rebelote avec Crash 3, plus puissant que le 2. Toutes ces considérations techniques ne sont guère intéressantes, dans le fond, mais il suffit de voir tourner les différents épisodes de Crash pour se rendre compte des améliorations effectives qui ont eu lieu. Et au niveau de la forme, même si les jeux restent toujours cantonnés au domaine de la plate-forme/action pure, on peut souligner les capacités sans cesse renouvelées de Crash au fil des épisodes. Tout cela sans oublier bien sûr le très réussi Crash Team Racing, certes pas très original après Mario Kart (intouchable) mais qui fait néanmoins figure de titre d'exception sur PlayStation. Et le plus fort, dans tout ça, c'est que Naughty Dog a su tourner la page Crash lorsqu'est arrivée la PlayStation 2...

Une vraie remise en question

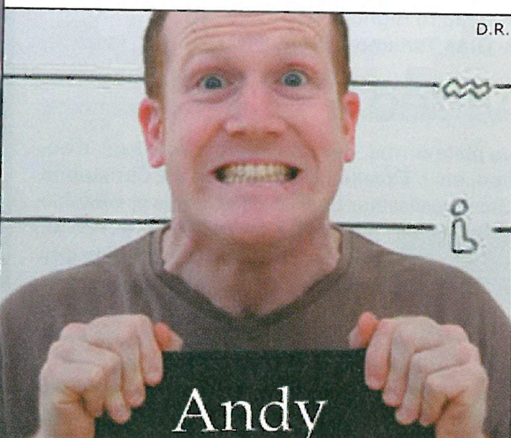
En créant Crash Bandicoot, Naughty Dog voulait développer un jeu qui exploite au maximum les capacités de la PlayStation. Leur pari réussi, ils ont ensuite définitivement vendu les droits concernant leur personnage à Universal Studios qui, par l'intermédiaire d'Eurocom (un développeur anglais), a sorti sur PS2 les jeux Crash que l'on connaît. À l'époque de Crash Team Racing, déjà, Naughty Dog était décidé à développer un nouveau projet spécifique à la PlayStation 2, même si, pour cela, il lui fallait réviser entièrement sa copie. Le résultat, on le connaît, puisque Jak & Daxter est sorti depuis déjà de nombreux mois. Certes, avec ce titre, Naughty Dog évolue en terrain connu (le jeu d'action en 3D), mais ici, les paysages sont plus vastes, il existe une interaction entre deux personnages, le système de chargement est innovant, les trouvailles plus nombreuses, etc. Notez que Daxter, le petit animal poilu cousin de la belette, a remporté le titre de « personnage le plus original de l'année » lors de la dernière cérémonie des Game Developers Choice Awards. Là encore, la recherche du character design des personnages (que ce soit Jak ou Daxter) aura duré des mois. Au final, des premiers roughs jusqu'à la sortie effective du jeu, trois ans se seront écoulés. Comme quoi, il n'y a pas de miracle : pour faire de bons jeux, il faut être prêt à y sacrifier du temps... et de l'argent. Sony a d'ailleurs bien compris que Naughty Dog était un développeur talentueux, et depuis fin 2001, le studio appartient totalement à Sony Computer Entertainment, qui lui laisse bien évidemment toute la liberté voulue au niveau de la création artistique. Comme on dit souvent chez Naughty Dog : « Nous nous occupons des jeux, ils (ndlr : les éditeurs) s'occupent du reste. » Point final. L'envie de bien faire de l'équipe se retrouve même sur leur site Internet (www.naughtydog.com). Ce dernier est en effet certainement l'un des plus complets qu'il m'ait été donné de voir, que dis-je, d'admirer ! Vous y trouverez des tonnes d'informations (évidemment en anglais) concernant les titres réalisés par la boîte : roughs préliminaires, description des étapes du processus pour transformer un décor 3D, explication de la création de textures, présentation des acteurs qui ont fait les voix off, vidéos des membres de l'équipe quand ils délirent, etc. Tout cela sans oublier les nombreux commentaires sympathiques et décalés récurrents, qui rendent le tout encore plus vivant. C'est vraiment impressionnant et si vous prenez le temps de tout lire (notamment dans la section Jak & Daxter), vous connaîtrez toutes les étapes nécessaires à la fabrication d'un jeu. Bref, on sent que ces gens aiment ce qu'ils font, et leur bonne humeur est communicative. On attend de voir de quelle façon cela se traduira encore à l'avenir...


D.R.

Bob Rafei, directeur artistique, surpris en plein travail.



...dant la phase de développement du premier Crash ...dicoot, une personne du marketing de chez Universal ...ait à tout prix baptiser le jeu « Wuzzles le Wombat ». ...est pas certain qu'avec ce titre Crash ait remporté le ...e succès...



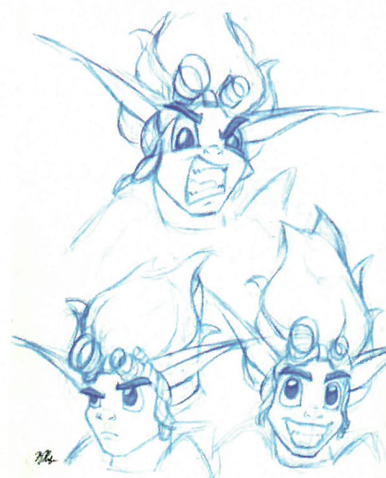
D.R.

Andy Gavin a toujours aimé la programmation. Sur Jak & Daxter, il s'est par exemple occupé des lignes de code régissant les mouvements de Jak.

Jam Software : la genèse

Avant de connaître le succès avec Crash Bandicoot, Jason Rubin et Andy Gavin ont créé Jam Software. Sous ce label, ils ont développé quelques titres atypiques qui ne sont pas forcément restés dans les mémoires. Parmi ceux-ci, on peut citer Ski Crazed (Apple II/1986), que Jason a programmé en un week-end et qu'Andy a fignolé par la suite. Ils reçurent un chèque d'un montant inespéré de 250 000 dollars pour leur création. Vinrent ensuite Dream Zone (Apple IIGS, Atari ST, Amiga, PC/1988) et Keef the Thief (Apple IIGS, Amiga, PC/1989), un jeu d'aventure à l'humour très décalé. C'est en 1989 que Jam Software change de nom et devient Naughty Dog. Pour en finir avec la période de « avant Crash », terminons en citant Rings of Power (Megadrive/1991), un RPG édité par Electronic Arts, et Way of the Warrior (3DO/1994), un jeu de combat aux graphismes digitalisés pour le moins curieux...





Les expressions du visage ont une importance toute particulière lors du développement des jeux Naughty Dog.

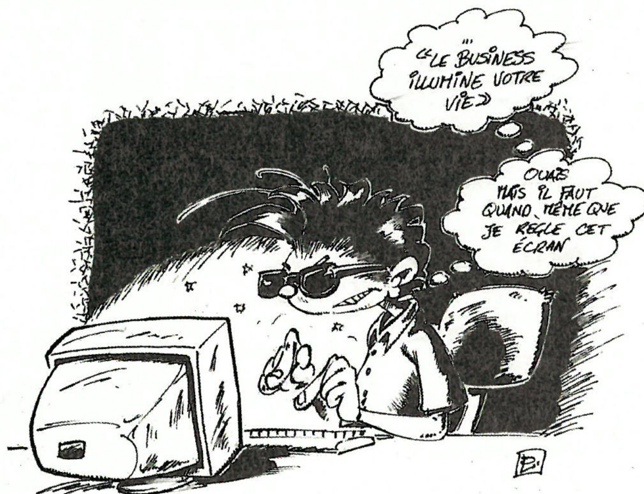
A suivre...

Bu$iness Pad

PAR GOLLUM
(jchieze@hfp.fr)

Le jeu vidéo : un business à part entière

Aujourd'hui, il pleut. Hier aussi. Demain probablement. Pourtant, tel un rayon de soleil salvateur, le Business illumine votre vie. Oui, je le sais. Je le sens. Deux pages de bonheur pur et intense comme une douce pluie d'été qui rafraîchirait vos passions estivales. Les chiffres, les accords, les deals marketing, c'est un peu toute votre vie. En tout cas, ça me fait bien plaisir de vivre dans cette illusion. Et puis, surtout, n'hésitez pas à envoyer vos dons à la fondation Joypad...



And the winner is...

Retrouvez chaque mois le Top 5 des meilleures ventes japonaises, américaines et européennes, toutes consoles confondues. À cause des impératifs de bouclage, les tops présentés ici ont été arrêtés à la première semaine de septembre et prennent en compte les résultats de l'ensemble du mois précédent, il s'agit donc de tops mensuels et non hebdomadaires. Nos sources sont les magazines *Dengeki* (Japon), *Digitiser* (Europe) et le site Amazon.com (États-Unis).

TOP 5 JAPON
1- Dynasty Warriors 3 Mushôden (Koei/PS2)
2- Mobile Suit Gundam : Lost War Chronicles (Bandai/PS2)
3- Super Mario Sunshine (Nintendo/GC)
4- Super Robot Taisen R (Banpresto/GBA)
5- Auto Modellista (Capcom/PS2)

TOP 5 EUROPE
1- Medal of Honor : En Première Ligne (EA/PS2)
2- Grand Theft Auto III (Take2/PS2)
3- Spider-Man (Activision/PS2, GC, Xbox, GBA)
4- Gran Turismo Concept (Sony/PS2)
5- TOCA Race Driver (Codemasters/PS2, Xbox)

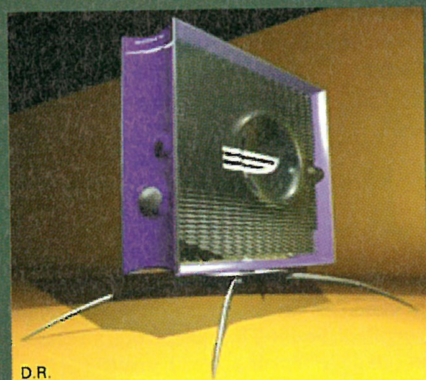
TOP 5 ÉTATS-UNIS
1- Super Mario Sunshine (Nintendo/GC)
2- Madden NFL 2003 (EA/PS2)
3- Grand Theft Auto III (Take2/PS2)
4- Dead to Rights (Namco/Xbox)
5- Gran Turismo 3 (Sony/PS2)

Les Césars du jeu vidéo ?

Il faut le savoir, la 1re cérémonie des Phénix Awards se déroulera le 29 octobre prochain au Planet Hollywood de Paris. Le savoir c'est bien, mais dans le fond, kézaco ? Eh bien tout simplement une soirée où seront récompensés « le talent et la création dans l'univers du jeu vidéo » (dixit le dossier de presse, c'est beau). Ce sont près de 17 récompenses qui seront alors décernées dans différentes catégories (meilleur scénario, meilleur univers, meilleur personnage, meilleure musique, meilleur jeu de plate-forme, de simulation, d'aventure, d'action, etc.). Excellente initiative, c'est Christophe Gans (réalisateur du *Pacte des Loups* et véritable passionné de jeu vidéo) qui occupera le poste de président d'un jury composé de 12 journalistes spécialisés. Les Phénix Awards semblent vouloir ainsi s'inscrire dans une véritable démarche de valorisation artistique du média jeu vidéo. Pour une fois que la création passe en premier plan... Une démarche que nous ne pouvions qu'encourager.


D.R.

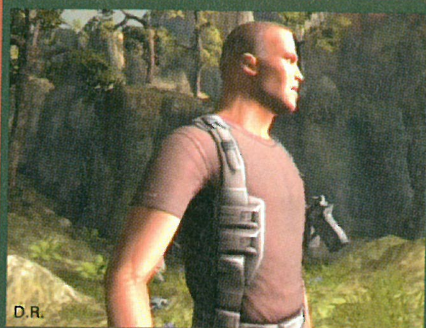
TÉLEX


D.R.

Alors voilà, il s'agira d'une console. Une console estampillée Sony même. D'ailleurs, même si elle cultive soigneusement le mystère, elle devrait être baptisée PlayStation 3. Original. Pourtant, la lumière commence à filtrer. Première confirmation, IBM vient d'officialiser la création du CELL, processeur développé en collaboration avec Toshiba et Sony qui équipera donc la future PS3. D'ailleurs, dans un article paru dans *Business Week*, Sony a évoqué des performances aussi abstraites que néanmoins impressionnantes (sur le papier). La puce devrait ainsi calculer et gérer près de 1 000 milliards d'instructions à la seconde, ce qui représenterait des performances 100 fois plus rapides qu'un Pentium 4 cadencé à 2,5 GHz. Le CELL disposerait aussi de plusieurs « pipelines », dont un dédié exclusivement à la communication en « Peer to Peer » (la connexion de particulier à particulier). Reste ensuite à confronter les mirifiques discours d'intention à la réalité, la pure, la dure, la vraie... et à attendre patiemment. En effet, la production de cette future bête de course n'est pas prévue avant fin 2004, début 2005. Vi, vi (pour info, l'illustration n'est qu'une vision d'artiste de la PS3, rien de plus).

Le 12 août dernier, en plein été (mais néanmoins sous la pluie), les studios belges d'Appeal ont définitivement clos leurs portes. La mise en faillite de la société déclarée par le tribunal de commerce de Namur a donc été fatale aux anciens développeurs d'Outcast, dont la suite était prévue et attendue sur nos chères consoles. Les fans n'auront donc que les premiers clichés, assez prometteurs d'ailleurs (voir « For Eyes Only » Joypad 114), pour pleurer. Des rumeurs parlent néanmoins d'une éventuelle suite du projet lancée par

TÉLEX


D.R.

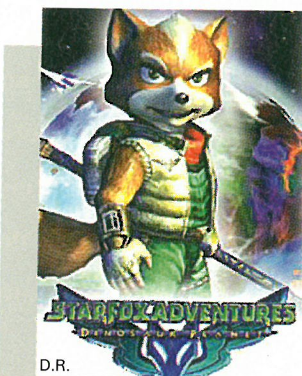
quelques développeurs dissidents. À suivre, meuh bon...

Konami Japon est tout sourire en ce moment. En effet, leur résultat du premier trimestre de l'exercice fiscal 2002-2003 a grimpé de près de 21 %. L'explication ? L'inénarrable succès de Winning Eleven 6 qui, depuis sa sortie le 25 avril au Japon et profitant de l'effet Coupe du Monde, s'est écoulé à plus d'un million d'exemplaires (1 055 193, d'après Dengeki), ce qui fait de lui le second jeu de foot, après le mythique Soccer sur NES, à devenir un « million seller ». La classe, tout simplement... en attendant notre PES 2 à nous, c'est tout proche ! Kaktôô !

Lors d'une récente interview radio, le très surpuissant Shinji Mikami (créateur de la série des biohazard, entre autres, mais vous savez tout ça par cœur, n'est-ce pas ?) s'est mis en mode « on fire » ! Il aurait ainsi déclaré que Sony concevait sciemment des consoles fragiles afin d'obliger plus ou moins les consommateurs à en changer fréquemment. Personnellement, il aurait dû acheter 2 PSone et 2 PS2 à cause de problèmes de lentille. Mais Mikami San ne s'arrête pas aux consoles Sony et englobe la fragilité des walkmans, des téléphones portables, se demandant d'ailleurs pourquoi les consommateurs ne s'insurgeaient pas plus... Autre sujet d'agacement : Square et le succès de Kingdom Hearts. Pour Mikami, ce titre aurait profité d'un comportement de masse des acheteurs qui auraient succombé au « hype » sans même se soucier de la qualité du jeu. Sévère, même si Shinji Mikami avouera, dans un sourire, que cette relative aigreur résulterait des faibles ventes de son biohazard GameCube qu'il considère comme bien supérieur. Un créateur révolté, ça nous change des traditionnels « zolis » discours bien policés.


D.R.

L'alliance Rare/Nintendo... du nouveau



D.R.

Comme je vous sens attentif, tentons un ch'tit cours d'histoire ludique accéléré. Souvenirs, souvenirs. C'est en 1985 que Rare a vu le jour sous l'impulsion de Chris Stamper. Dix ans plus tard (ce qui nous amène donc en 1995), conscient du potentiel de la boîte anglaise, Nintendo entra dans le capital de Rare à hauteur de 48 % avec les retombées que l'on connaît. L'argent coulait à flots avec des ventes atteignant près de 64 millions de livres sterling (près de 100 millions d'euros). Mais voilà, en grandissant, des rumeurs soulignèrent l'envie pressante de Rare à gagner en indépendance et sa volonté de développer pour toutes les plates-formes. On parlait même d'une mise à prix pour 500 millions de dollars. Des rumeurs toujours rejetées par Nintendo et Rare. Pourtant, aujourd'hui, le *London Sunday Times* nous apprend « qu'un éditeur européen aurait mené une réunion avancée avec les dirigeants de Rare, avec à la clé un document sur la vente. » Au rang des principaux intéressés, Activision, Vivendi Universal (euh ?) et Electronic Arts. Dernière nouvelle, Microsoft voudrait rafler la mise ! Bon, en clair, la seule certitude concerne Star Fox Adventures qui reste une exclu GameCube ; pour le reste, rien n'est moins sûr... DaaAAllaaAs !!!

La Xbox enfin allégée



Lorsque vous avez le blues, n'hésitez pas, consultez les news de l'agence Reuters. La posologie est simple, les résultats prouvés. Ainsi, c'est un soir de sombre déprime (notez l'acting, des années d'expérience) que j'ai appris que Focus Enhancements, un fournisseur de microprocesseurs, venait de finaliser une nouvelle puce pour la Xbox, permettant ainsi de réduire les coûts de production de la boîte en plastique noir. Ladite puce devrait d'ailleurs fonctionner sur une nouvelle carte mère, moins chère elle aussi, permettant ainsi à Microsoft de réaliser des économies significatives. Pour rappel, selon les estimations d'analystes, Microsoft perd encore aujourd'hui jusqu'à 150 dollars pour chaque Xbox vendue. Bien évidemment, le portefeuille de la « Bilou Corp. » reste bien garni, mais il était grand temps d'agir... Hey, au passage, si vous pouviez la faire maigrir vot' console, ça en arrangerait certains, à commencer par les Japonais. Enfin moi j'dis ça, hein...

La PS2 entraîne la Xbox dans sa chute

Une chute ? Houla, malheureux, pas en termes de ventes, au contraire (8,25 millions de PS2 vendues en Europe, dont 1,45 million en France), mais question prix. En effet, depuis le jeudi 29 août minuit, vous pouvez acquérir la PlayStation 2 pour 249 à 259 €. L'écart entre les trois consoles s'estompe donc de plus en plus... surtout qu'une heure à peine après l'annonce de Sony, Microsoft contre-attaquait. Depuis le 30 août, la Xbox est passée à 249,99 € (pour info, ce sont près de 3,9 millions de Xbox qui ont été vendues dans le monde à la fin juin 2002). Une rumeur voudrait aussi que la télécommande permettant d'accéder aux fonctions DVD vidéo soit, à l'image des États-Unis, probablement offerte lors de l'achat de la console. Quant à Nintendo, la GameCube reste pour l'instant à 199 €, mais un bundle incluant une GameCube, une memory card 59 blocs et Super Mario Sunshine sera commercialisé pour 259 € à partir du 4 octobre... La guerre est définitivement ouverte.



Yamauchi, encore et toujours

Intéressant cet article du *Nihon Kenzi Shimbun*. Son sujet ? Une rencontre avec Hiroshi Yamauchi, ancien président de Nintendo et actuel membre du directoire de la boîte. L'occasion rêvée de constater que l'homme n'a rien perdu de sa verve. Morceau choisi : « J'aimerais ouvrir une école de développement informatique. Mon ambition est de promouvoir l'originalité dans les jeux en laissant s'exprimer les jeunes créateurs, sans se concentrer exclusivement sur la rentabilité. » Une illustration parfaite du fameux Fund Q qu'il a mis en œuvre juste avant son départ (auquel des membres de Square et Enix ont récemment adhéré). À 74 ans, l'homme n'est d'ailleurs pas en reste lorsqu'il s'agit de trouver quelques idées fraîches : « Je souhaiterais aussi faciliter la découverte de titres novateurs relativement inconnus. Par exemple, nous pourrions offrir un prix aux créateurs. Ensuite, nous pourrions miser sur de tels titres afin de leur permettre de commercialiser leurs projets. » La retraite n'est pas proche, visiblement...

Zique Pad

Soyons « royal ». Chose promise, chose due, Zique Pad s'étoffe ce mois-ci grâce à l'interview de Martin O'Donnell, compositeur d'Halo. Une manière plus personnelle de plonger dans ce passionnant pan du jeu vidéo. Pour autant, les albums ne sont pas non plus en reste et sont représentés avec maestria par l'intéressante B.O. d'Onimusha 2. Dans le prochain numéro, l'éclectisme reprendra toutefois sa place avec, entre autres, les sonorités très « clubbeuses » de Rez. En attendant, bon voyage, pour le plus grand plaisir de vos oreilles de joueurs-mélomanes...

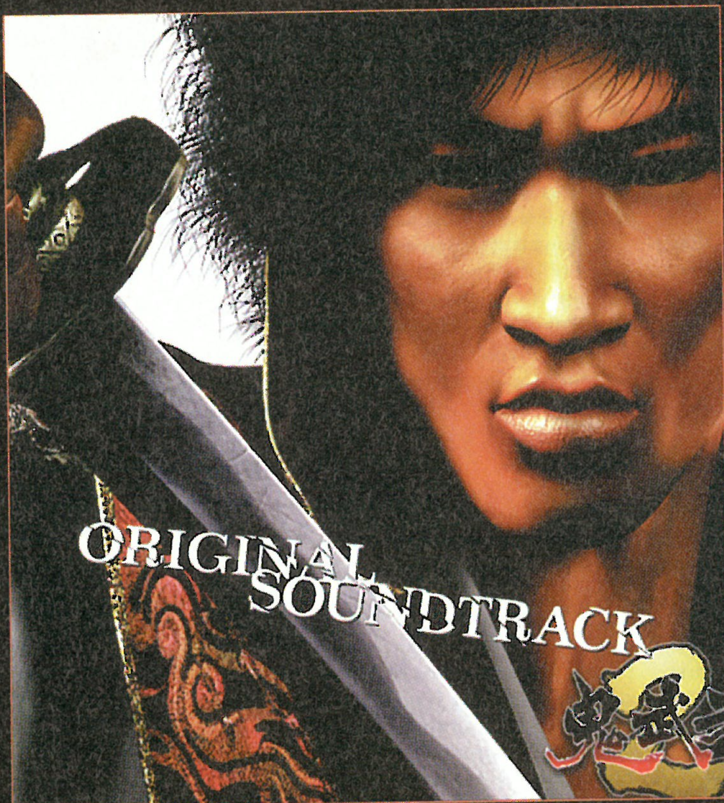
Par Gollum

Onimusha 2

• **Référence** : CPCA-1059 • **Compositeurs** : Taro Iwashiro, Hideki Okugawa et Toshihiko Horiyama • **Durée** : 77'12



La vie est ainsi faite, Mamoru Samuragoch, compositeur de la B.O. d'Onimusha premier du nom, est devenu totalement sourd ! Comme Beethoven ! Respect. Cette surdité, qui ne l'empêche toutefois pas d'exercer son art, explique peut-être cependant le changement de direction. En effet, c'est désormais un trio qui s'est attelé aux compositions de ce nouvel opus. Sous l'impulsion de Taro Iwashiro, la musique opère ainsi une subtile mutation. L'aspect épique est ici transcendé dès le morceau d'ouverture, tout simplement magistral. À ce titre, le thème principal possède une force particulièrement appuyée. Martiales, les percussions accompagnent ce chant guerrier que les cuivres et les cordes ne cessent d'animer. Certains passages plus sombres apportent d'ailleurs une touche mélancolique illustrant parfaitement le propos (village mis à feu et à sang lors d'une cinématique d'anthologie)... mais il ne s'agit là que d'une première partie, puisque le thème verse ensuite dans une thématique plus entraînante. D'ailleurs, afin de bien souligner l'ambiance du jeu, bien plus présents qu'auparavant, les accents asiatiques constellent la partition grâce à un choix d'instruments judicieux. Pour le reste de la B.O., même si les synthés occupent une place prépondérante, leur programmation se révèle la plupart du temps d'excellente qualité avec des échantillons vibrants de réalisme. Toutefois, après quelques plages tonitruantes de qualité, les morceaux plus atmosphériques prennent rapidement le pas, ressassant sans cesse le même thème décliné à outrance. De l'action-musique sympathique, certes, mais déjà entendue mille fois... surtout dans les titres Capcom. Ainsi, bien que de très bonne facture, cette B.O. reste quelque peu inégale. Pour les passionnés, l'album orchestral dont nous vous parlerons dès le mois prochain s'avérera un achat bien plus obligatoire. Aaaah j'oubliais, le dernier morceau n'est autre que l'époustouflant Russian Roulette interprété par Tomoyasu Hotei, la star rock à 3 euros embauchée par Capcom pour assurer la promo du jeu. Alors là, comment dire... hum, ah oui voilà : apprêtez-vous à subir le frisson de la honte absolu. De la soupe ripou aux accords péraves, ça vous dit ? Et dire que, si j'en crois Greg, au Japon, ce mec serait aussi populaire que Johnny chez nous... Eh bé.



Avis

Malgré quelques faiblesses au chapitre desquelles on soulignera le relatif manque de variété musicale, la B.O. d'Onimusha 2 propose quelques intéressantes mélodies. Pourtant, je ne saurais trop vous conseiller d'attendre le somptueux album orchestral présenté le mois prochain.



LA MUSIQUE ADOUCIT LES MŒURS... LE PORTEFEUILLE AUSSI

Pour se procurer ces fameux albums, il existe diverses solutions. Soit vous visitez des boutiques telles que Tonkam ou Konci si vous êtes Parisien, soit vous croisez les doigts pour que votre revendeur importe ce type de CD si vous habitez en province. Sinon, un seul moyen bien pratique et efficace (on trouve absolument tout !) : le Net. Voici les meilleurs sites, bien évidemment sécurisés (tous testés sans problème), qui proposent ce type d'articles. Il est même possible d'effectuer des commandes particulières : la classe, en un mot. Selon les sites, les délais de livraison oscillent entre une semaine et un mois.

CD JAPAN (le Must incontournable) (www.cdjapan.co.jp)
GAME MUSIC ONLINE (www.game-music.com)
ANIME NATION (store.yahoo.com/freethought/index.html)
TOKYO POP (www.tokyopop.com/tokyopop)
THE PLACE (www.the-place.com)

NB

Noter la musique est un exercice complexe. Qui suis-je, moi, pour me permettre de définir quel album dispose de compositions de qualité, ou quel autre vous détruira les oreilles en deux secondes ? Bon, j'avoue, dans ce dernier cas, il y a peu de chances pour que j'en parle, tout simplement car Zique Pad ne rassemblera que la crème des crèmes de la musique de jeux vidéo. Pourtant, parmi les chefs-d'œuvre que nous vous proposerons, certains d'entre vous devront effectuer des choix. On ne peut pas tout avoir, paraît-il. Chaque mois, vous retrouverez donc des petites notes pour vous guider un peu mieux. Il s'agit plus d'appréciation. Tiens, un petit exemple, histoire que vous ne soyez pas perdu. Une note de 8/10 correspond à un excellent album. Tandis que dix « ZP » équivaut au chef-d'œuvre ultime, la composition divine aussi bien au niveau de la composition que de l'orchestration. Il s'agit de l'œuvre qui vous transcendera pendant des siècles. Rappelez-vous, Zique Pad fait la part belle à la qualité et aux compositeurs de talent. Rien qu'à eux. Ouvrez bien vos oreilles !

Parole à Martin O'Donnell, compositeur de la B.O. d'Halo

Joypad : De quelle manière avez-vous abordé la composition d'Halo ?

Martin O'Donnell : Avant de me placer face aux instruments, j'aime prendre contact avec le jeu, en comprendre ses rouages, son histoire. Me contenter de composer quelques musiques d'ambiance qui pourront très bien trouver leur place à un endroit ou un autre du jeu ne m'intéresse pas. Je ressens la musique comme le moyen de décupler les émotions, c'est pour cela que chaque accord doit parfaitement coller avec la situation.

Vous vous êtes donc impliqué très tôt dans le développement ?

En effet, j'ai regardé de nombreux artworks, discuté avec les développeurs, et j'ai surtout la chance de m'essayer aux premières versions alpha. D'ailleurs, mon travail ne se limite pas aux compositions, mais sur Halo, j'étais aussi en charge des doublages et du sound design.

Percutante et héroïque, cette B.O. brasse les émotions... Lesquelles vous tenaient le plus à cœur ?

La tension, la peur, la haine, le malaise, la tristesse, l'espoir, le triomphalisme, la joie et toutes les émotions auxquelles vous pensez... hormis l'amour. J'avais pourtant écrit un Love Theme pour Halo, mais malheureusement, nous ne l'avons finalement pas intégré. Peut-être plus tard...

D'ailleurs, vous ne vous êtes pas contenté de composer puisqu'on vous trouve aussi crédité en tant qu'interprète...

En effet, mais pour comprendre cela, il faut avoir en tête que j'ai débuté ma carrière en tant que pianiste... avant de m'orienter vers la composition. Pendant cette période de conservatoire, j'ai aussi participé à des chorales. Et joué de la flûte. D'ailleurs, j'avais même créé un petit groupe et grâce à cette expérience, j'ai désormais l'habitude de pratiquer un peu de tout. Et puis, il faut voir que lorsque je me retrouvais à composer seul à 2 heures du matin, il n'y avait que moi qui pouvait faire les voix des chœurs que vous entendez dans le jeu... donc je n'hésitais pas à y aller de quelques vocalises.

De nombreux compositeurs soulignent les contraintes techniques liées à l'écriture musicale pour un jeu vidéo. Votre sentiment ?

Je me suis toujours demandé comment parvenir à rendre la musique malléable afin de servir des situations dynamiques. Lorsque vous composez la musique d'une séquence cinématique, vous connaissez exactement l'ambiance de la scène, sa durée. Vous contrôlez tous les paramètres, mais dans le jeu à proprement parler, tout peut changer en une fraction de seconde en fonction des choix du joueur. Personnellement, j'écris donc différentes sections qui, par programmation, pourront suivre le plus fidèlement possible les actions du héros. Il s'agit d'un processus assez complexe, effectivement.

Votre sentiment sur la partie sonore de la Xbox, et sur l'évolution du traitement de la musique dans les jeux vidéo ?

Du Dolby 5.1 en temps réel et un disque dur ? La Xbox m'a vraiment impressionné, on ne fait pas mieux en ce qui concerne le son. Et puis, maintenant, tout est plus facile, nous sommes désormais bien loin des « bloops, bleeps ». Cependant, je me demande encore pourquoi les développeurs nous demandent toujours de la musique en continu au cours d'un jeu. L'impact de la musique est dilué si vous en entendez constamment. Mais la situation évolue dans le bon sens...

Avec le recul, quel regard portez-vous sur cette B.O. ?

Je la trouve encore trop répétitive, principalement lorsque le joueur meurt et qu'il doit supporter les mêmes dialogues, les mêmes musiques encore et toujours. Mon conseil : ne mourez pas (sourire) ! En revanche, je suis plutôt satisfait du caractère dynamique de la bande-son, même s'il reste encore quelques efforts à fournir dans ce domaine. Enfin, le plus important, j'espère qu'à l'avenir, j'aurai assez de temps et de moyens pour pouvoir remplacer tous les instruments synthétiques par un véritable orchestre. C'est un peu mon rêve...

Comment qualifieriez-vous votre style ?

C'est assez difficile à définir tant mes influences sont diverses. Je pense qu'il s'agit d'une palette allant du classique à la fusion. Un registre plutôt éclectique, je vous l'accorde.

Si vous deviez partager un souvenir particulier de cette période, quel serait-il ?

À la fin du projet, il nous restait encore tout le travail sonore des cinématiques à effectuer. Il en existe 33, et chacune contient de nombreux bruitages et une partie musicale, le travail était donc énorme. Le premier jour, j'ai réussi à assembler les 13 premières, ce qui me permettait de prendre un peu d'avance sur le planning. Le lendemain fut le 11 septembre. Instantanément, cela vous fait prendre conscience de la réalité des choses, et dans notre tête à tous, notre jeu est clairement passé en second plan. Je suis donc rentré chez moi pour rejoindre ma femme et mes enfants. Le jour suivant, j'ai compris que si nous nous laissions abattre ainsi, nous participerions indirectement à la victoire des terroristes. J'ai donc mis les bouchées doubles afin de ne pas laisser l'équipe, mais aussi pour prendre une revanche sur les attentats en prouvant que ce qui venait de se passer ne nous arrêterait pas !

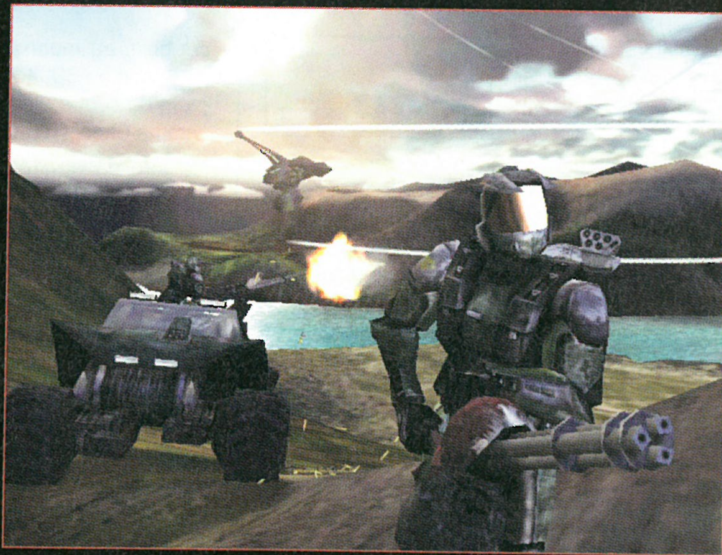
Quels conseils pourriez-vous donner à de jeunes compositeurs en herbe ?

Jouez aux jeux et écoutez attentivement. Continuez à apprendre à maîtriser les instruments. Apprenez à bien composer. Apprenez à créer et enregistrer de la musique dans de bonnes conditions. Apprenez à manier les ordinateurs, non seulement pour composer, mais aussi pour programmer. Vous ne serez pas nécessairement celui qui programmera les différents échantillons sonores, mais vous aurez nécessairement à rentrer en contact avec les ingénieurs du son qui vous épauleront. Votre coopération doit être la plus efficace possible pour que votre musique s'exprime réellement. Et surtout, n'oubliez pas de jouer...

CONCOURS HALO - RÉSULTATS

Vous vous êtes précipités pour tenter de mettre la main sur l'une des 5 B.O. d'Halo... Pourtant, les bonnes réponses n'ont pas été nombreuses. Ralala, les gagnants n'en sont que plus méritants. Il y avait certes un piège puisque Halo a été présenté la première fois au MacWorld Show 1999. Et vi. Encore bravo aux gagnants :

John Borrini, de Créteil
Patrick Awad, de Paris
Amaury Cattiaux, de Proville
Cyrille Arnaud, de Ingrandes
Alain Gayer, d'Enguin







NetPad Les infos chaudes du Net

PAR CHRIS ET ANGEL (cdelpierre@hfp.fr, adavila@hfp.fr)

Non mais dites-moi, c'est pas bientôt fini de tirer la tronche comme ça ? Je sais, l'été était pourri, c'est la rentrée des classes, le passage à l'euro nous fait tout payer plus cher, le sommet de Johannesburg souligne le mépris des pays riches envers le quart-monde et les générations futures... Allez, tant qu'on peut appuyer sur le bouton Start d'un paddle, tout n'est pas si noir, on va dire...

PSone, PlayStation 2

Konami relance son grand « concours » de noms et vous invite à envoyer le vôtre pour **Metal Gear Substance**. Vous avez une (petite) chance d'être sélectionné et de voir votre vrai nom sur un des personnages du jeu (les pseudos ne sont pas acceptés). C'est exactement le concept des dog tags de MGS 2, et les inscriptions sont valables jusqu'au 30 septembre. Dépêchez-vous !
www.kcej.co.jp/products/mgs2_sub/english/name/index.html



Le bêta-test de jeux en réseau sur consoles devient désormais plus fréquent. Après Final Fantasy XI, c'est au tour de Sony et d'**Everquest Online Adventures** de recruter des bêta-testeurs pleins de bonne volonté capables de passer la majeure partie de leur temps sur le Net pour s'essayer à un jeu qui ne sortira que dans quelques longs mois. J'en connais quelques-uns qui se laisseraient bien tenter...
http://everquestonlineadventures.station.sony.com/beta/



Allez hop, pour les anciens, rappelons que **Rygar** (1986) va être remis au goût du jour par Tecmo, qui prévoit de ressortir le jeu sur PS2 cet hiver au Japon. Évidemment, le jeu sera cette fois en 3D, il y aura des tas d'ennemis, plein de coups différents, etc. C'est un peu comme Ghouls'n'Ghosts et Maximo. En prime, voilà une petite photo pour la route...



Tiens, tiens, mais que vois-je dans mon browser magique ? Capcom prévoit de sortir **Clock Tower 3** sur PS2 en décembre ? Et Namco travaille sur **Moto GP 3** ? J'imagine qu'au moins deux lecteurs seront ravis de l'apprendre...



Aux États-Unis, ça y est, l'adaptateur Internet pour PS2 (**PS2 Network Adaptor**) est sorti. Optimiste, Sony prévoit d'en écouler 400 000 d'ici la fin de l'année. Pour info, voici la liste officielle des jeux censés en tirer parti. Jeux déjà sortis : NFL GameDay 2003, NFL 2K3, Madden NFL 2003, SOCOM : US Navy Seals et Twisted Metal Black Online. Jeux à venir : ATV Offroad Fury 2, Tony Hawk's Pro Skater 4, Tribes Aerial Assault, Auto Modellista, My Street (je sais pas ce que c'est) et Frequency 2 (ça ne me dit rien non plus). Pour l'Europe, évidemment, on jouera en réseau plus tard...

Sony travaille sur un nouveau jeu PS2 du nom de **Ghost in the Shell : Stand Alone Complex**. Il sera inspiré d'une série télé qui sera visible sur les écrans japonais à partir d'octobre. Chez nous, bah euh... on a toujours droit aux rediffusions de *Capitaine Flam* sur France 3 à 2h du matin...

Spécial sites lecteurs

***www.emuland.ht.st* : Comme son nom l'indique, ce site s'intéresse aux émulateurs, aux anciens jeux, etc. À l'heure où j'écris ces lignes, le site connaît pas mal de restructurations mais la plupart des liens devraient de nouveau fonctionner bientôt. À voir.**

***www.xbox-player.com* : Du travail de pro, en veux-tu, en voilà, avec ce Xbox-Player d'exception qui vous tient au courant de tout ce qui concerne la machine de Grosoft. Un des tout meilleurs sites du genre, assurément.**

***www.shenmue-heavens.fr.st* : C'est curieux comme Shenmue, série pourtant fort peu alimentée depuis maintenant bien longtemps, déchaîne encore les passions. La preuve avec ce site de fans, ma foi fort sympathique, qui étoffe un peu son propos en parlant par exemple de mangas ou d'autres jeux vidéo.**

***www.dream-oath.com* : Voilà le site coup de cœur du mois. Tenu par une passionnée talentueuse, il s'intéresse au toujours sublime Final Fantasy VI. Pour reprendre la description directe du site, The Dream Oath, c'est « 200 images CG, 40 fan arts, 1 000 gifs, 150 icones, 130 images dessinées par Yoshitaka Amano, des partitions, 230 captures d'écran, 120 images bonus du guide... ». Bref, une mine d'or.**

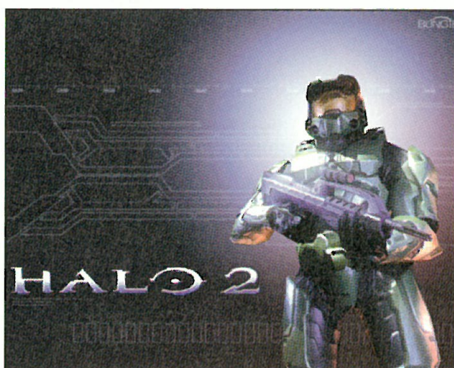


Net P@d
Les infos chaudes du Net

PAR CHRIS ET ANGEL (cdelpierre@hfp.fr, adavila@hfp.fr)

Xbox

Vous pouvez d'ores et déjà vous régaler en regardant **le trailer officiel d'Halo 2** que Bungie a mis en ligne depuis le début du mois de septembre. Ça se passe là : http://boss.streamos.com/download/microsoft/downloads/halo2.wmv. Attention néanmoins, la bête pèse tout de même plus de 31 Mo et doit nécessairement être lue avec Windows Media Player 9. Oui, c'est vraiment fourbe de la part de Microsoft de se servir d'un jeu hype pour faire la promo de son dernier lecteur multimédia. Heureusement, d'autres personnes encore plus fourbes ont eu la bonne idée de réencoder la vidéo en Quicktime. Dans ce dernier cas, il faut aller faire un tour ici : ftp://halogame@ftp.servergamers.com/halo2_announce_qt6_small.mov. À vos souris... Prêts ?... Tiepi !



Sans déc', le père Bill Gates, il doit avoir un cœur gros comme ça ! Non seulement, tous les ans, il refile plein d'argent à des œuvres caritatives, mais en plus, maintenant, il a décidé d'**offrir le kit de lecture de DVD** pour la Xbox. Ça n'a l'air de rien mais ça fait encore 30 dollars par appareil qui lui passent sous le nez. Si l'on ajoute à cela les 150 dollars de pertes par console vendue, l'addition commence à être salée. Remarquez, j'y pense, mais ça doit aussi être un sacré patriote parce que cette offre est uniquement réservée aux US. Et moi qui pensais que la mondialisation était appliquée dans tous les domaines, quel naïf je fais...

GameCube

J'en parle tous les mois, mais cette fois, c'est officiel, **Sonic MegaCollection**, la compile de jeux Megadrive qui contiendra **Sonic The Hedgehog**, **Sonic The Hedgehog 2**, **Sonic The Hedgehog 3**, **Sonic & Knuckles**, **Sonic 3D Blast**, **Sonic Spinball et Dr. Robotnik's Mean Bean Machine** dans un seul mini-DVD, sortira au Japon le 19 décembre. Moi je dis, avoir autant de titres géniaux d'un coup, c'est la classe internationale !



Les soi-disant exclusivités qui se terminent en titres multi-plates-formes, ça me fait déjà pouffer, mais quand en plus ça concerne un titre médiocre comme **Wreckless**, là je suis carrément perplexe. Après la version PS2 qui nous a été présentée à l'Activate (voir précédent numéro), voilà qu'Activision confirme qu'une mouture GC est elle aussi en cours de développement. Pour justifier un peu le tout, mon petit doigt me dit que des bonus assez inutiles du genre nouvelles voitures et autres remplissages sans intérêt seront intégrés ...

Allez hop, encore une image de **Wario Land**, parce qu'il le vaut bien. Le titre est prévu pour la fin de l'année sur la console de Nintendo.



Multi-plate-forme



Electronic Arts, en matière de distribution en Europe, est sur tous les bons coups. Non content d'avoir Capcom dans son catalogue, l'éditeur vient de signer un accord avec Namco concernant **Dead To Rights et Soul Calibur 2 sur Xbox et GameCube**. Ils n'ont pas pris de risque sur ce coup-là ; sur les deux titres, ils sont certains d'avoir au moins un hit.

Take 2 a annoncé que **Mafia sortira en mars 2003 sur PS2 et Xbox**. Il faut savoir que le jeu ne devrait pas tarder à sortir sur PC, et d'après mes confrères obèses mais néanmoins amis de *Joystick*, il s'agit d'un titre intéressant à plus d'un niveau. Comme souvent, vous pouvez voir la vidéo d'intro à cette adresse : www.gamershell.com/news/BMafiaBIntroMovie.shtml, ou plus simplement admirer la capture d'écran issue de la version PC. Ou aller vous coucher.



Arcade, portables, divers

Coup dur pour les amateurs de jeux d'aventure. Presto Studios, **les développeurs de Myst, ont décidé de mettre la clé sous la « puerta »**. Selon le PDG, le milieu est devenu tel que seuls les projets estimés « rentables » (à savoir les suites à répétition) parviennent à convaincre les éditeurs de débloquer un gros budget, alors que les idées originales restent au fond d'un tiroir crasseux. Dans ces conditions, ils avouent avoir en quelque sorte perdu la passion pour le jeu vidéo et préfèrent fermer la boutique. Ça fait toujours plaisir à entendre...

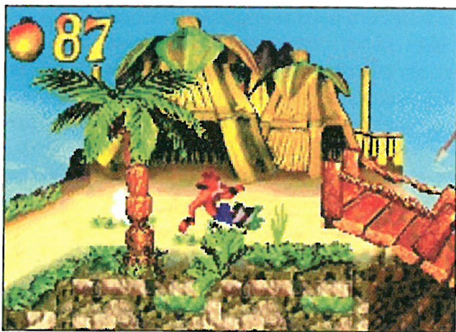
Annoncé depuis des lustres et sans cesse repoussé, **Street Fighter Alpha 3 sortira finalement à la fin du mois**. D'après les vidéos et



les photos qui circulent sur le Net, on peut déjà être sûr qu'il sera encore meilleur que le Super Street Fighter 2 Turbo Revival de l'année dernière. D'ailleurs, Kendy, grand journaliste issu de l'école Robert Namias, a dégoté une interview des développeurs où ils confirment que la conversion sera identique à la version arcade, à un ou deux effets sonores près. Toujours selon les mêmes personnes, la GBA, console qu'ils placent entre la Super Nintendo et la PSone, est la machine idéale pour ce genre de titre. Je crois qu'on n'est pas près de voir s'arrêter la folie des jeux de baston chez Capcom...

Le mystère est levé : le prochain jeu de combat international en arcade de Capcom s'appellera **Capcom Fighting All Stars**. Le titre sera présenté au prochain Amusement Machine Show de Tokyo, que l'ami Aruno se fera une joie de couvrir pour vous autres Européens lecteurs de Joypad et mangeurs de grenouilles. Bien que nous n'ayons pas plus d'informations, on peut déjà se douter qu'il s'agira d'une sorte de melting-pot de tous les personnages stars de la compagnie.

Vicarious Visions, un des développeurs les plus doués travaillant sur GBA, vient de publier les premières photos de **Crash Bandicoot 2 : N-Tranced** sur la portable de Nintendo. Composé d'une quarantaine de niveaux, le titre reprend les grandes ficelles du genre qui ont fait le succès de la série. À noter qu'on nous annonce une possibilité de Link avec le premier volet, Crash Bandicoot XS, qui permettra de débloquer des niveaux secrets. Le titre sortira au cours du premier trimestre 2003.



Afin de faire un coup de pub dont l'utilité m'échappe encore, Acclaim a décidé d'organiser un concours assez particulier. En échange de 500 livres sterling ainsi qu'une Xbox et l'intégrale des jeux Turok, **5 personnes ont accepté de changer légalement leurs nom et prénom en « Turok »** pendant au moins une année. Je ne sais pas si vous voyez un peu le genre, mais en gros, ces cinq blaireaux... euh... heureux gagnants vont devoir se présenter en tant que Turok partout où ils iront. Je prédis des tranches de vie assez cocasses, du style : « Dis donc toi, t'es pas mal ! C'est quoi ton petit nom ? » « Turok » « Ah tiens, je viens de me souvenir que j'avais des DVD à rendre. Salut. » Un an d'humiliations pour si peu, je suis peut-être mauvaise langue, mais je trouve ça pathétique. Si vous ne me croyez pas, allez vérifier l'information vous-même ici : www.mynameisturok.co.uk.

S'il y a un truc que je respecte dans la vie, ce sont les optimistes à outrance qui croient vraiment en l'impossible. Tenez, par exemple, Hudson Soft, ils sont mignons tout plein. Ils se sont associés à Victor Interactive pour mettre au point **un système contre le piratage de DVD efficace**. La technologie permettrait ainsi de rendre la galette originale incopiable. Le coup du CD qu'on-va-pas-pouvoir-copier-parce-qu'y-a-des-clés-trop-balèzes-à-décrypter-pour-toi-simple-mortel, ça a déjà été fait plus d'une fois et c'est tout le temps le même résultat. Je sais pas pourquoi, mais quelque chose me fait penser que leur méthode sera efficace pendant... allez... euh... 30 minutes. Juste le temps qu'un groupe de pirates trouve la faille et poste un crack sur Internet. Ahhh, c'est quand même beau l'innocence.

Nintendo a officialisé la sortie prochaine de **Sim City 2000** sur sa portable. Je veux pas dire, mais il s'agit du jeu ultime pour le métro et les longs trajets. La vache, quand j'y pense, Sim City, qu'est-ce que c'était bien ! On construisait sa ville tranquille, sans se poser de question, et on pouvait jouer au dictateur en appliquant des solutions radicales.

En plus de poster des news régulièrement sur les différents tournois de PES qui se préparent en France, nos potes d'Iss-online (www.iss-online.net) ont mis en ligne **des vidéos de Pro Evolution Soccer 2**. Si vous voulez vous faire une idée de ce qui vous attend le 1er novembre, date de sortie du jeu, je vous conseille vivement d'aller faire un tour sur le site, c'est une mine d'or en termes d'informations « foutcheballistiques ». Mais surtout, profitez bien des voix des commentateurs, il y a des phrases-cultes. Le « Rentre là-dedans » est d'une surpuissance que même Thierry « Relou » et J.-M. « Largué » n'arriveraient pas à égaler.



L'autre jour, j'étais chez moi, pépère, en train de glandouiller, et sans aucune raison, je me suis mis à penser aux gars qui font des démonstrations de **Dance Dance Revolution** et qui touchent grave leur bille. Du coup, j'ai fait une recherche sur le Net et j'ai constaté que ces personnes en question ont un site communautaire où ils peuvent se réunir pour parler de leurs pas de danse sur Groove-In-Da-Block 666 BPM Disco Mix et autres morceaux du jeu. L'adresse est la suivante : www.ddrfreak.com. Le mieux, c'est que des vidéos sont aussi mises en ligne pour montrer leurs exploits pendant les diverses compétitions qui sont organisées. Jetez un œil dessus, vous allez voir, ça vaut le détour. Moi, quand je vois des mecs comme ça, je sais pas si je dois en avoir peur ou les admirer. Tiens, j'ai une idée, et si je les ignorais ?

Ce mois-ci, tout le monde se bat à la rédac pour savoir quel est **le meilleur jeu de voiture**. Colin McRae, Gran Turismo, Paris-Marseille ? Nan, oubliez tout ça, grâce à Langocha.com, j'ai découvert le titre ultime. Les modèles physiques sont mortels, les transferts de masses d'un réalisme saisissant et l'éditeur de circuits est une tuerie. En un mot comme en cent, ça baboule ! Pour savoir ce qu'est un vrai jeu de caisse, il faut aller là : www.tv4.se/lattjo/kojan/bilbanan.asp.

Dernièrement, avec Julo, on a découvert le backgammon. Et comme on est un peu du genre monomaniaque, et ben on n'arrête pas d'y jouer. Le problème, c'est que notre technique n'est pas encore très au point. Il faudrait qu'on prenne des cours avec Mister Brown, qui a été le disciple de grands maîtres albanais et russes (véridique !). En attendant, on s'entraîne ardemment à cette adresse : www.nabiscoworld.com/Games/sw_shock_swbg.htm.

De nouvelles photos de **Pokémon Ruby & Saphire** ont été postées dans la jungle d'Internet. Visiblement, il ne faut pas s'attendre à une révolution graphique. En revanche, on connaît quelques innovations de gameplay. Par exemple, on pourra organiser des combats à deux contre deux. De plus, les monstres auront un caractère ainsi que diverses caractéristiques spéciales en combat. Ça déchire, vieux !





Game On

L'âme et l'histoire du jeu vidéo

par Tristan Ducluzeau

LOIN DE L'ACADÉMISME GUINDÉ SOUVENT DE RIGUEUR LORS D'UNE EXPOSITION, LE BARBICAN CENTER VIENT D'OFFRIR À SES VISITEURS L'OCCASION DE S'AMUSER AVEC L'ART. EN TRANSFORMANT, À L'OCCASION DE L'EXPOSITION GAME ON, CET AUGUSTE COMPLEXE EN MUSÉE INTERACTIF DU JEU VIDÉO, LES ORGANISATEURS AURONT CHANGÉ LA PESANTE GRISAILLE LONDONIENNE EN ARC-EN-CIEL AUX COULEURS DE MARIO, SONIC ET CONSORTS. UNE WARP ZONE GRANDEUR NATURE.

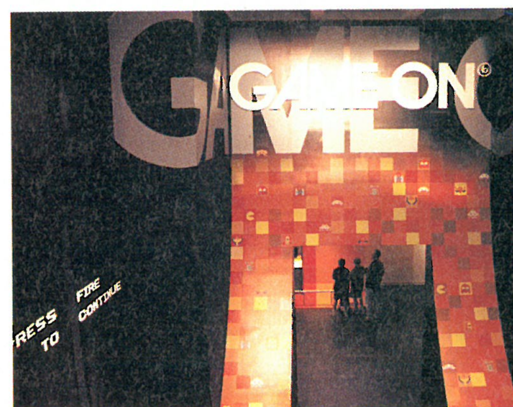
Encerclé par les buildings de la City, cœur économique de la capitale anglaise, le Barbican Center ouvre ses portes à Game On, première exposition rendant hommage à la culture du jeu vidéo. Un projet ambitieux et de longue haleine, qui entame depuis le 15 septembre un périple international qui devrait le mener dans toutes les capitales du globe (on parle de La Villette pour 2003, et de Lille pour 2004). Attendez-vous donc, dans le courant de l'année prochaine, à pouvoir profiter des trésors amoureusement rassemblés par Conrad Bodman et son équipe : un voyage dans le temps, jusqu'aux origines du « bip » et du pixel, qui prouve, si besoin était, l'indéniable impact culturel de ces machines à rêves.

PUSH START !

À l'origine du projet, Conrad Bodman, conservateur écossais, décide il y a quatre ans de rendre hommage aux hommes de l'ombre du jeu vidéo. Son objectif ? Monter une exposition capable de plaire au core-gamer velu tout en offrant au néophyte une vision sincère et exhaustive du média. Commence alors une entreprise de séduction face à des compagnies qui ne perdent pas de vue leur portefeuille… « Les grands acteurs du jeu vidéo y voyaient une vitrine commerciale, ce qui n'est vraiment pas notre but », explique Neil McConon, co-organisateur de l'événement. Grâce, en partie, à l'aide de collectionneurs indépendants, Bodman aura réuni une incroyable collection. La plupart des machines qui ont façonné l'histoire du jeu vidéo sont présentes : de la Magnavox Odyssey à l'Atari 2600, en passant par la NES et le C64, jusqu'aux dernières machines



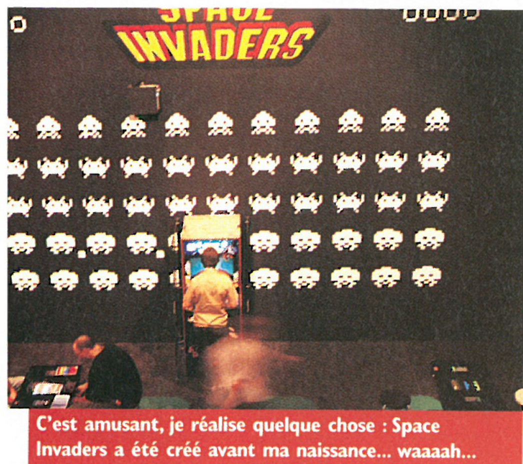
Le Power Glove, version high-tech de la main dans La Famille Addams. Super beau, super dispensable…



de Sony et Microsoft. En tête des pièces les plus impressionnantes, le PDP-1 trône, souverain, dans la première salle d'exposition. Sur cet énorme ordinateur (près d'une tonne, tout de même !), Steve Russel et les hackers du Massachusets Institute of Technology auront, en 1962, ouvert la voie en codant SpaceWar!, le premier jeu vidéo. C'est un peu de l'atmosphère perdue des salles d'arcade des années 1980 qui flotte dans cette première partie de Game On, consacrée exclusivement à l'histoire du jeu vidéo. Goguenard, j'observe deux jeunes Anglais matraquer sauvagement les boutons d'une borne Street Fighter 2, tandis qu'à quelques mètres seulement, les employés du Barbican Center s'acharnent, insouciants, sur Bubble Bobble. Ici, la fièvre du jeu n'épargne personne, pas même les rares septuagénaires qui s'essayent timidement à Fatal Fury. Contrairement à une exposition classique, les œuvres exposées n'ont rien de ces icônes sacrées, inaccessibles : à l'exception du fragile PDP-1, toutes les machines sont jouables, offrant un cours de rattrapage à l'usage des jeunes joueurs qui comprendront enfin pourquoi une partie de Defender dépasse rarement les 3 minutes…

JEU VIDÉO : MODE D'EMPLOI

Passé cet aspect purement historique, Game On focalise également sur l'aspect culturel des jeux vidéo. La section game design met ainsi à l'honneur les ébauches, schémas et lignes de code qui auront façonné cinq titres mythiques (Final Fantasy, GTA III,



C'est amusant, je réalise quelque chose : Space Invaders a été créé avant ma naissance... waaaah...

Pokémon, The Sims et Tomb Raider). Si le tout s'avère inégal, les sublimes études de Yoshitaka Amano et un imposant schéma de GTA III, retraçant le déroulement des missions et des objectifs à accomplir, illustrent magistralement le processus de développement d'un jeu. Ici comme ailleurs, les clichés ont la vie dure. Deux salles mitoyennes consacrées aux différences culturelles entre les marchés américain, asiatique et européen permettent de vérifier que les Yankees aiment casser des bras, les Japonais draguer des minettes virtuelles et les Européens, hmm, jouer à Jak & Daxter... Difficile, en effet, de singulariser nos goûts, en comparaison des extrêmes en vogue des deux côtés du globe. La partie américaine rassemble donc la crème des simulations de sport US et une borne Mortal Kombat II, tandis que la partie nippone propose de s'essayer à l'obscur Densha de Go, ou au toujours fabuleux Dance Dance Revolution (avec deux tapis, quelle classe !).

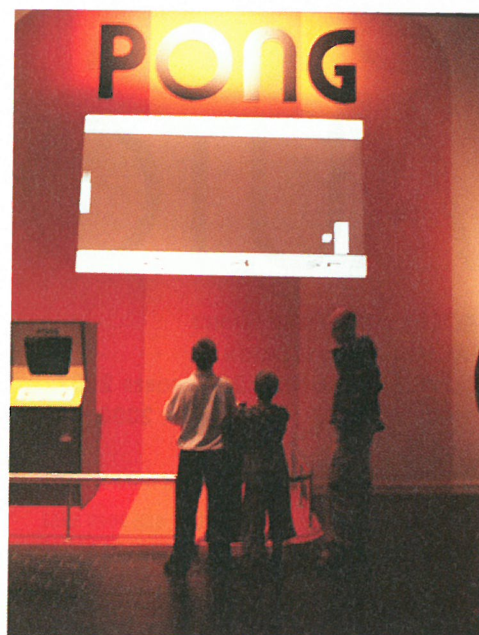
Passé cette section, l'exposition perd un peu en cohérence. En guise de garderie, une pièce remplie de consoles portables et de vieux titres LCD offrira aux parents fatigués quelques secondes de répit. Ici, les bambins peuvent à loisir insulter la bestiole jaune grâce au micro de « Hey you, Pikachu ! » sur N64 (le seul titre fait froid dans le dos), ou piétiner tout leur saoul en attendant que le père de famille se débloque d'une version Game&Watch de Donkey Kong. Suit une salle assez moyenne traitant des rapports entre cinéma et jeu vidéo (qui vaut principalement pour les fabuleux cabinets de Tron et du Star Wars d'Atari), avant d'arriver à la partie musicale de l'expo, où les plus mélomanes d'entre vous pourront se régaler des blips minimalistes d'une compile old-school (Last Ninja, Boulderdash...) et des magnifiques compositions de Koichi Sugiyama pour la série des Dragon Quest.

On peut regretter la relative absence de titres multijoueurs, malgré la présence d'Halo (à 4, en mode link) et de Bomberman (à six). De même, la section sur le futur du jeu vidéo accuse un certain manque d'ambition : la technologie Liquid Fire de Sony, basée sur une interface caméra, reste anecdotique, et le survol des jeux de communication, type Tamagochi, illustre finalement un courant principalement japonais. Quoi qu'il en soit, futurologie et jeu vidéo n'ont jamais fait bon ménage, comme en témoignent un Power Glove orphelin et le très poussiéreux Vectrex Imager : comme toutes les pseudo-nouvelles technologies bancales, ils rejoignent aujourd'hui la petite brocante du jeu vidéo...

L'ART EST DANS L'ÉCRAN

Disséminé au travers des différentes sections, un ensemble de commissions d'art contemporain rassurera les plus précieux d'entre vous, habitués des vernissages-champagne où la bouche en cœur est de rigueur. Baptisées Easter-Eggs, ces pièces effectivement bien cachées offrent une vision latérale du monde des jeux vidéo. Le dérangeant Alien Invasion de Tony Ward met ainsi en abîme le problème de la xénophobie en détournant Space Invaders, le joueur étant cette fois chargé de protéger le Royaume-Uni des minorités ethniques supposées « envahir » le royaume. Une œuvre assez « lourde » qui tranche avec le côté léger et insouciant du reste de l'exposition. Moins pesantes, les expérimentations musicales comme « Scanner and Friendchip » (le joueur se déplace sur un damier, générant des notes) et Ping (un Pong musical hypnotique) offrent un contrepoint rafraîchissant aux titres plus classiques. La tentative la plus déstabilisante reste cependant Homemade Heroes, de Nina Pope et Karen Guthrie : après avoir fourni une description sommaire des figures mythiques du jeu vidéo à différents stylistes, les artistes leur ont laissé carte blanche pour réaliser des costumes grandeur nature à l'effigie de nos héros. Le résultat ressemble à un David Lynch sous acide qui s'essaierait au Cosplay...

En dépit d'un léger manque de cohérence vers la fin de l'exposition, on ne peut qu'applaudir le travail des organisateurs de Game On. D'aucuns pourraient reprocher le manque de légendes expliquant au novice l'histoire et l'impact qu'ont eu les œuvres présentées, mais finalement, le meilleur moyen pour se faire une opinion sur un jeu, n'est-ce pas de l'essayer ? En ce sens, et pour ce parfum de nostalgie qui saisira, j'en suis sûr, tous les joueurs aguerris qui s'essaieront à Asteroid, Pong ou Virtua Racing, Game On est une réussite.

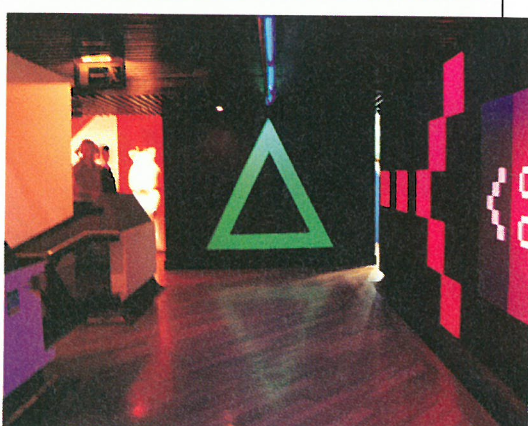



Notre hôte, Neil McConon, en compagnie d'un inquiétant Mario...


Les deux jumelles de *Shining* se la donnent grave sur Dance Dance Revolution !




Le fameux PDP-1, une tonne de hardware aujourd'hui à peine plus puissante que votre grille-pain...



GRAND THEFT AUTO VICE CITY

ÉDITEUR : Rockstar Games
MACHINE : PlayStation 2
DISPO. ÉTATS-UNIS : 22 octobre 2002
DISPO. EUROPE : 25 octobre 2002

Après Liberty City et ses environnements immenses, c'est dans Vice City que vous allez continuer votre stage de grand banditisme. Après la claque magistrale que nous a filé le premier GTA III (toujours en tête des charts dans certains pays !), Rockstar saura-t-il insuffler suffisamment de force et de nouveautés à ce nouvel épisode de la série ? Peut-être bien, oui… Les photos qui illustrent ces pages annoncent en tout cas le meilleur, même si, précisons-le, leur rendu nous laisse penser qu'elles sont un tantinet « arrangées » par rapport à ce que l'on découvrira réellement sur nos écrans télé.

par Chris



AVANT-PREMIÈRE

Déformation des caisses en temps réel, avec une démonstration à la batte de base-ball.



Ah, GTA III… On en aura passé du temps à faire des cascades débiles, à écraser des passants et à jeter des grenades sur les bagnoles de flics. C'est sûr, le jeu n'est pas vraiment politiquement correct, mais quel sentiment de liberté pour une fois ! Les joueurs ne s'y sont d'ailleurs pas trompé puisque le jeu, depuis sa sortie, s'est écoulé à plus de 6 millions d'exemplaires à travers le monde sur PS2. Pas mal… Avec GTA Vice City, Rockstar remet le couvert et nous plonge dans l'ambiance kitsch mais sans pitié des années 80. Le cadre est idyllique – Vice City sert apparemment de point de passage entre le Mexique et les États-Unis –, de jeunes filles au corps superbe et bronzé font du roller sous les palmiers, tout le monde se balade avec des chemises aux couleurs pastel décorées de fleurs… C'est un peu *Baywatch (Alerte à Malibu)*, mais avec tout de même moins de stars en maillot de bain. Et beaucoup plus de flingues…

C'est l'histoire d'un mec…

GTA Vice City vous invite à incarner un personnage du nom de Tommy Vercetti, qui retourne à la vie civile après un long séjour en prison dans un quartier de haute sécurité (on devine le passé d'enfant de chœur, déjà). Votre boss, Sonny Forelli, vous donne de l'argent et vous envoie dans la ville de Vice City. Seulement voilà, il

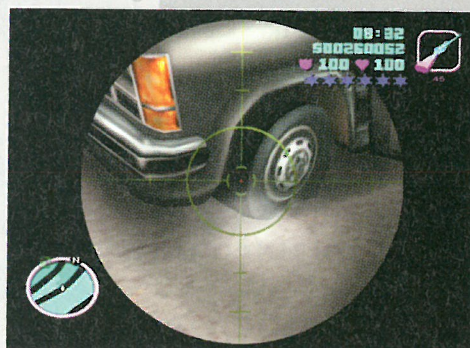
semblerait que le sort s'acharne sur vous puisque dès votre arrivée, vous vous faites braquer et tout ce que vous avait donné votre boss est perdu dans la nature. D'où grosse colère de ce dernier et obligation, pour vous, de remuer ciel et terre pour vous faire respecter dans cette « cité du vice » particulièrement retorse... Les environnements de Vice City promettent d'être très variés : des plages magnifiques côtoient des marais inquiétants, des immeubles tape-à-l'œil surplombent des taudis perdus en plein ghetto... Avec ce nouveau titre, Rockstar avoue avoir l'ambition de créer « la ville virtuelle la plus diverse, la plus vivante et la plus riche jamais créée ». Il n'y a pas si longtemps, cela aurait fait sourire, mais après avoir vu GTA III, pourquoi pas. Vice City est ici l'incarnation de la ville de la réussite. La croissance de son économie est impressionnante et sa position géographique lui permet de servir de point de passage entre les États-Unis et le Mexique ou les Caraïbes. D'où la « faune » bigarrée et stupéfiante visible ici. Les prolétaires de base côtoient les stars du sport ou du show-business, les clandestins essaient de ne pas se faire repérer, etc. Vous vous ferez inévitablement des amis... et des ennemis. Notez que les véhicules disponibles ici sont plus nombreux qu'auparavant. En plus des voitures et camions de base, déjà fort divers dans GTA III, vous aurez la possibilité de conduire des motos, un hors-bord, un karting de golf, et même, apparemment, un hélicoptère (!). Vous pourrez ainsi admirer Vice City de haut lorsque, devenu maître de la ville, tous ses habitants ne seront plus pour vous que des pions...



Vous aurez évidemment encore fort à faire contre les forces de l'ordre dans ce nouvel épisode.







Nouveau : vous pouvez tirer dans les pneus pour les dégonfler. Cela servira sûrement pour certaines missions.

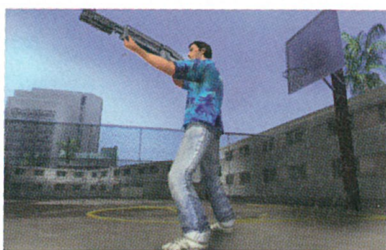
Tony Montana-like

L'histoire de GTA Vice City fait un peu penser, dans le fond, à celle de Tony Montana dans *Scarface* (honte à vous si vous ne connaissez pas ce film-culte de Brian de Palma). Rappelez-vous. Al Pacino est d'abord une petite frappe avec des chemises un peu voyantes et un bandeau dans les cheveux qui obéit à des boss de plus en plus puissants. Et puis, il gravit les échelons un par un, en passant par les « petits boulots » les plus dangereux et les plus sordides. Ici, c'est un peu la même chose. Parmi les armes disponibles dans le jeu, on retrouve d'ailleurs une tronçonneuse, ce qui n'est pas sans nous rappeler une des scènes particulièrement violentes du début du film... Reste à voir si tout cela est voulu ou n'est que pure coïncidence. Le monde de Vice City sera en tout cas à vous, le temps que vous profitiez de la tonne de stations FM qui vous accompagneront ici encore lorsque vous conduirez un véhicule. Les autoradios deviennent plus vrais que nature et crachent du rock, de la musique électronique, de la soul, des chants lyriques, et que sais-je encore. Dans GTA III, il y avait déjà approximativement 3 heures de musique ou talk-shows divers et variés (sur PC, on pouvait même faire jouer ses propres MP3, une option géniale !), et il y a fort à parier que dans Vice City, nous aurons droit à encore davantage de diversité, entre Blondie, Kool and the Gang et Judas Priest. Rockstar nous promet une ville si riche que vous pourrez y faire à peu près tout ce que vous voulez, et jouer de la façon dont vous l'entendez. En extérieur, les possibilités seront évidemment nombreuses (on attend de connaître les nouveautés !), mais si vous avez envie d'être plutôt discret, de prendre le temps d'explorer chaque recoin, vous rencontrerez des gens pleins de surprises aux noms exotiques : Love Fist, Candy Suxx, Alex Shrubb... GTA Vice City est censé proposer une histoire un peu plus consistante que celle de GTA III, ce qui vous permettra de plonger encore davantage dans l'aventure en vous intéressant au scénario – et donc à la vie – de votre personnage. Bref, que du bon en perspective donc, pour un jeu qui, depuis que Rockstar et Sony ont signé un contrat d'exclusivité en mai dernier, sera uniquement disponible sur PS2 avant de daigner, dans sa grande bonté, sortir sur PC...

Mafia, le GTA des années 30

Le succès de GTA semble avoir inspiré d'autres développeurs. Quoique, le titre qui nous intéresse ici est en développement depuis plus de deux ans, et il y a certainement une part de hasard si les deux jeux se ressemblent. Ainsi, Mafia d'Illusion Softworks (la boîte tchèque à qui l'on doit Hidden & Dangerous... et qui ferait bien de nous sortir Hidden 2 un jour !) vous invite à incarner un membre de la pègre du milieu des années 30. On sent bien l'inspiration venue de Chicago et d'Al Capone... Dans Mafia, vous commettez des crimes, attaquez des banques ou bien participez à des séquences de course poursuite. Tout cela ne vous rappelle rien ? Et le pire, dans tout ça, c'est que le jeu a l'air aussi réussi que GTA III ! Mafia n'est en tout cas disponible que sur PC. Pour plus d'informations : www.mafia-game.com.





Les armes disponibles dans Vice City vont faire du grabuge...

On comptera un paquet de voitures colorées et spacieuses à conduire.



À part admirer de superbes vues, on attend de voir à quoi serviront les séquences de vol en hélicoptère.





Bikers attitude pour les fans de deux-roues.

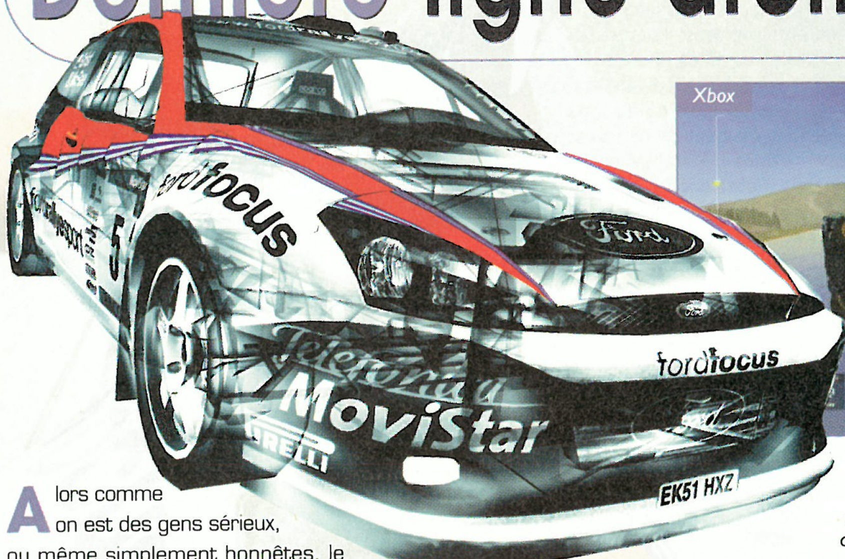
COLIN MCRAE RALLY 3

ÉDITEUR : CODEMASTERS
MACHINES : PLAYSTATION 2 ET XBOX
DISPO. EUROPE : 11 OCTOBRE 2002

Colin McRae

Dernière ligne droite !

ET OUI, COLIN MCRAE RALLY 3 SORT BIEN DANS QUELQUES JOURS... LE 11 OCTOBRE TRÈS EXACTEMENT. ET NON, ON NE S'EST PAS TROMPÉ DE RUBRIQUE ! ALORS QUE SE PASSE-T-IL ? EH BIEN CODEMASTERS N'A SIMPLEMENT PAS PU NOUS ENVOYER LA VERSION TEST À TEMPS. À LA PLACE, ON A REÇU UNE ULTIME PREVIEW... SUPER !



Xbox

Une belle chute dans le ravin, qui permet de voir que même le châssis des caisses est modélisé !

Alors comme on est des gens sérieux, ou même simplement honnêtes, le test tant attendu s'est transformé comme par magie en ces deux pages d'Événement... En effet, il faut savoir que, contrairement à certains de nos confrères (suivez mon regard), on n'aime pas attribuer des notes à des jeux non finalisés, c'est comme ça. En attendant, nous avons passé des heures et des heures à faire le tour de cette version tout de même très aboutie, sur Xbox comme sur PlayStation 2, afin de vous donner le maximum de pistes et une certaine dose de photos « baboulifiantes » comme on n'en fait plus de nos jours. Tout ça avant le test complet du mois prochain. Si ça c'est pas la classe...

Xbox

Il faut quand même y aller fort pour perdre une roue.

PS2

Un moteur de déformations et de dégâts de grande classe.



PS2

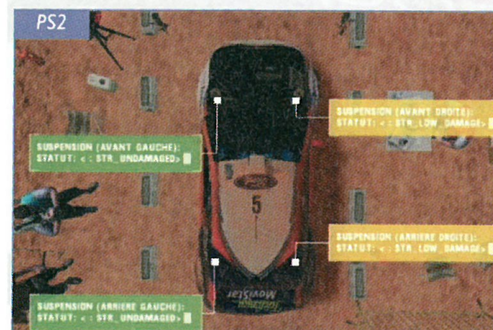
PS2

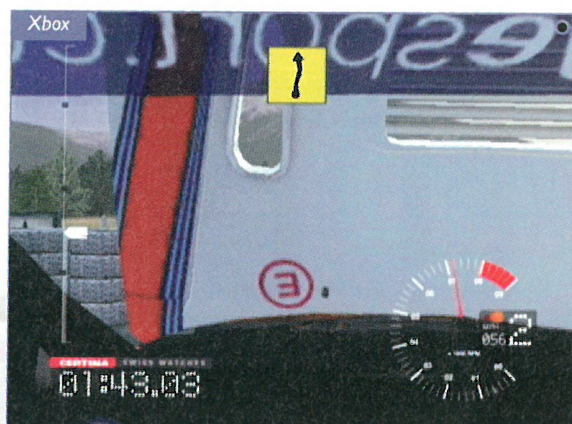
Un « habillage » sympa, avec des mini-cut-scenes dans les menus et entre les courses.

NON, NON, ATTENDS !

Ok, c'est parti mon kiki... Mais revenons d'abord sur le constat du mois dernier, qui était certes mitigé mais tout de même positif, dans le fond... En gros, la version de l'E3 nous avait pas mal déçus dans les décors, assez vides, pauvres et de toute manière très loin d'égaler les qualités graphiques bluffantes d'un certain V-Rally 3. Pour le reste, en revanche, bien que la jouabilité ne fut pas encore parfaitement réglée à l'époque, les sensations de pilotage s'avéraient déjà nettement meilleures que dans le jeu d'Infogrames. Ce mois-ci, la tendance se confirme et nous restons ainsi campés sur nos positions ! Colin 3 offrira autant de bon temps aux fans du genre, mais en jouant sur

Rally 3





Un choc frontal peut soulever le capot et vous boucher la vue si vous jouez en vue cockpit.

La plupart des courses sont excellentes, avec des zones variées et des tonnes de pièges sur la piste et les bas-côtés !



des terrains différents. Ainsi, à quelques exceptions près, les nombreuses spéciales n'offrent pas vraiment un déluge de textures… Le tout est assez terne, ça manque de vie autour de la piste, bref, Codemasters n'a pas atteint le niveau d'excellence graphique qu'on attendait. Cela dit, le level design est ici bien plus travaillé qu'il n'y paraît ! On traverse des villages, on aperçoit des fermes, on passe d'une route déglinguée à un sentier boueux, puis dans une forêt, sur un rond point… Chaque rallye propose des spéciales très différentes, dont chacun des mètres parcourus semble avoir été étudié et travaillé dans les moindres détails. Malgré tout, on finit vite par se laisser complètement immerger dans ces courses contre le chrono.

XBOX VERSUS PS2

Voici quelques photos comparatives pour avoir un premier aperçu des différences graphiques entre les deux versions. Globalement identique à son homologue PS2, la mouture Xbox jouit d'un meilleur anti-aliasing et d'une image plus fine et nette, c'est évident. Cela dit, notre préférence va plutôt du côté de la version PS2, qui offre des couleurs beaucoup plus chaleureuses et un rendu vraiment plus « vivant ». En ce qui concerne le gameplay et les sensations de pilotage maintenant, et même s'il est encore trop tôt pour se prononcer, nous avons également pris beaucoup plus de plaisir avec la mouture PS2. Les voitures y semblent plus lourdes et la conduite bien plus agréable et réaliste. Sur Xbox, le jeu paraissait en revanche un peu plus rapide… On vous en dit plus le mois prochain sur des « VRAIES » versions test.













Y ME FAIT LES MODÈLES PHYSIQUES

Voilà pour cette demi-déception… Pour le reste, comme dirait mon ami Chico, c'est que du bonheur ! Le comportement de la caisse est un véritable régal : les transferts de masses rendent les glissades plutôt réalistes à négocier, on sent bien le poids de la voiture… Sur Xbox un peu moins, mais on reste à un niveau de pilotage bien supérieur à celui de V-Rally 3. Jouer avec la direction, l'accélération et le freinage demande un doigté tout particulier et une concentration de tous les instants ! D'autant que les pièges sont très nombreux sur les pistes : certains sentiers défoncés vous poseront par exemple de gros problèmes de tenue de route à grande vitesse, d'autres rochers vous obligeront à revoir votre trajectoire optimale… D'une manière générale, mordre le bas-côté représente également une grosse perte de vitesse dans un talus, des buissons ou de la poudreuse. Cela peut même carrément vous coûter un handicap de temps irréversible, lorsque vous butez contre un arbre par exemple… À ce sujet, les déformations et dommages mécaniques sont bien évidemment de la partie. Le travail des développeurs sur ce point spécifique est exceptionnel : tous les chocs, plus ou moins violents, auront une incidence directe sur la conduite et l'esthétique des bolides (modélisés avec un soin rare). Dans des conditions de championnat, la gestion de votre caisse devient vite primordiale. Impossible en effet d'effectuer des réparations entre les spéciales d'une même journée. En y allant comme un sagouin pour finir une première épreuve, par exemple, vous prendrez le risque de vous traîner un veau pendant deux courses supplémentaires. Prendre un dos d'âne à trop grande vitesse peut détériorer les suspensions, taper la roue dans un talus fausser la direction… Impossible de jouer les bourrins : votre conduite devra être fine, précise et réfléchie.

NON MAIS ATTENDS

Bref, même si tous les modes de jeu n'étaient pas encore disponibles dans cette ultime version preview, que sa difficulté était à peine réglée et que certains bugs nous ont empêchés d'en voir tous les recoins, il faut avouer qu'elle nous a laissé de très bonnes impressions… Les détails fourmillent et nous vous reparlerons le mois prochain de tout ce qui fait la force immersive de ce jeu de course, avec notamment une vue cockpit de premier choix et une ambiance sonore qui s'annonce phénoménale. On reviendra également sur le mode Championnat, qui, je vous le rappelle, vous oblige à incarner Colin McRae dans sa Ford Focus… Mais en attendant de confirmer ce bon feeling dans un test en bonne et due forme, il faudra encore patienter un peu !



PAR JULO

DEVIL MAY CRY 2

ÉDITEUR : CAPCOM
MACHINE : PLAYSTATION 2
DISPO. JAPON : FIN 2002
DISPO. EUROPE : COURANT 2003

Devil May Cry 2

La classe à l'état pur



TRÈS ATTENDU AU DERNIER SALON DE L'E3, DEVIL MAY CRY 2 A FAIT UNE NOUVELLE FOIS SENSATION. LE POSEUR LE PLUS CLASSE DU MONDE REFERA SURFACE EN CETTE FIN D'ANNÉE POUR DE NOUVEAUX COMBATS-CHOCS. CAPCOM S'APPRÊTE À NOUVEAU À FRAPPER UN GRAND COUP ET À PORTER L'ESTOCADE AUX AUTRES PRODUCTIONS DU GENRE.

Devil May Cry premier du nom fut un hit planétaire avec plus de 2 millions de galettes vendues. Capcom ne pouvait évidemment pas rester sur ce succès sans prévoir une suite pour son petit protégé mi-homme, mi-démon. Ceux qui ont eu la chance de s'adonner au premier volet savent combien cet épisode fut une réussite tant au niveau graphique qu'au niveau du gameplay. En apprenant la bonne nouvelle (la sortie du numéro 2), certaines « mauvaises langues » se sont risquées à dire qu'aucune amélioration ne pourrait être apportée tant Devil May Cry fut bien maîtrisé par Shinji Mikami. Eh bien, messieurs les détracteurs, rangez vos idées préconçues au placard et lisez plutôt la suite !

DANDY ET DANTESQUE

C'est dans un univers toujours gothique mais avec des décors différents et variés que ce cher Dante va une nouvelle fois être confronté à des hordes de créatures diaboliques prêtes à tout pour mettre le souk dans la ville. Première nouvelle, les environnements de Devil May Cry 2 seront encore plus gigantesques, plus riches, plus démesurés, plus beaux, plus mieux quoi ! En effet, l'action devrait se dérouler davantage en extérieur que dans les grandes pièces des châteaux d'antan. Pour que l'ambiance soit parfaite, plusieurs villes ont été modélisées. Une de type Gotham City avec d'immenses buildings, une autre avec des maisons basses en briques type londoniennes et bien d'autres environnements encore tenus secrets. Dante aura donc plus d'espace pour évoluer et pour exposer ses talents de « chasseur-poseur » émérite de démons. Toujours affublé de son costume rouge, ce dernier a pris un petit coup de vieux qui fait de lui un mec encore plus classieux. Comme on a l'habitude de dire, l'expérience vient avec l'âge. Et cela se vérifie avec de



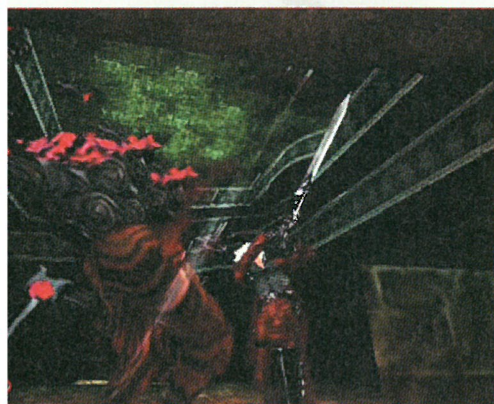




Quelques rapaces en quête de nourriture, mais Dante ne compte pas servir de plat principal.



Cry 2


L'épée de Dante est toujours aussi puissante et efficace.

PROJECT DEVIL

La rumeur qui court déjà depuis plusieurs semaines devrait se confirmer au prochain Tokyo Game Show (fin septembre 2002). L'équipe d'origine de Devil May Cry, qui n'est pas en charge du développement de ce second volet (même si Shinji Mikami veille au grain), serait en train de s'affairer à un autre projet de taille, sur GameCube exlusivement : Project Devil. Avec un gameplay qui devrait ressembler à celui de Devil May Cry, ce titre est encore tenu totalement secret à ce jour...





La course sur les murs est un bon moyen d'esquiver les ennemis.



nouvelles animations, de nouvelles attaques et combos. Dante pourra aussi revêtir différentes formes spectaculaires lorsque la jauge de Devil Trigger sera pleine. Concernant ses aptitudes, quelques nouveautés font leur apparition, comme la possibilité de courir sur les murs tout en shootant vers l'arrière ou de sauter de toit en toit. Les combats s'annoncent une nouvelle fois acharnés, grandioses et dévastateurs, surtout depuis qu'il a la possibilité de croiser les flingues pour se débarrasser de ses ennemis. Et tout l'intérêt de ce titre réside dans l'art et la manière de blaster. En combinant armes blanches, armes et magie, Dante nous promet donc du grand spectacle, sans oublier les nombreuses phases à la Matrix avec effets spéciaux garantis à la clé.

BELLE ET MYSTÉRIEUSE

La deuxième nouveauté de Devil May Cry 2 porte sur l'apparition d'une héroïne dénommée Lucia. Bien que l'on ne sache pas encore grand-chose du scénario, cette jeune femme aux cheveux rouges sera également jouable. Dans ces villes divisées en 2 parties, la ville du haut et la ville du bas, les 2 protagonistes devraient se partager les quartiers afin de les nettoyer de toute la vermine satanique. Alors que Dante possédera de nouvelles armes, Lucia sera experte en poignards, avec un couteau dans chaque main qu'elle saura manier comme personne. Elle devrait également bénéficier des mêmes capacités que Dante, à savoir courir sur les murs. Tout cela mis bout à bout devrait faire de DMC 2 un titre ultra-dynamique sans la moindre baisse de régime. Côté histoire, on ne sait pas encore si les 2 scénarios seront concomitants ou distincts, mais pour faire face aux exigences des joueurs, la durée de vie annoncée devrait être deux fois plus longue ! Comme vous pouvez le constater, il reste pas mal de zones d'ombre sur ce futur hit exclusif à la PS2, mais les prochaines semaines risquent de nous réserver quelques surprises.


Alors là, si c'est pas la classe ultime !


Sautera, sautera pas ?

Sur les toits de type provençal, il sera possible d'admirer le ciel tourmenté.



PETITS ET GROS PLUS

Face au mécontentement des joueurs européens, Tsuyoshi Takana (producteur de la série des Devil May Cry) a annoncé que le jeu tournerait, comme pour nos voisins américains et japonais, en 60 Hz ! Une bonne nouvelle qui donnera une dimension supplémentaire à la claque visuelle qui nous attend. On a appris également que Dante, en plus de ses acrobaties surnaturelles, pourra s'installer au volant d'un engin au cours de l'aventure, et que des costumes secrets pourront être débloqués par les meilleurs. Enfin, la difficulté bien dosée et paramétrable de ce second volet permettra aux joueurs de tous niveaux de se prendre au jeu et d'apprécier ce titre à sa juste valeur. En attendant sa sortie officielle, vous pouvez toujours aller faire un petit tour sur le site Internet qui lui est consacré (www.capcom.co.jp/devil/) pour admirer la vidéo téléchargeable et écouter quelques paroles (surpuissantes) de Dante, histoire de se mettre l'eau à la bouche. Voilà, je pense avoir fait le tour de la question, vous en savez maintenant autant que nous sur DMC. Vous pouvez encore zieuter l'encadré sur le futur projet de Capcom. On vous reparle de Devil May Cry 2 dès que d'autres informations auront filtré.

PAR MISTER BROWN

ECTS 2002

Chronique d'une mort annoncée

L'E3, c'est toujours excitant. On y découvre des nouveaux jeux, des annonces fracassantes, c'est grand, bruyant et intéressant. L'ECTS, c'est petit, bruyant et ennuyeux depuis quelques années. Cette édition 2002 confirme la tendance d'un salon qui périclite, et dont tout le monde se détourne.



ects 2002
29-31 august earls court london uk

Personne ne voulait y aller. L'ECTS est devenu en l'espace de 3 ans le vilain petit canard des événements Jeux Vidéo ponctuant l'année des professionnels de l'industrie, qu'il s'agisse des commerciaux ou des journalistes. Du coup, les organisateurs l'avaient ouvert au public, laissant ainsi des hordes d'Anglais squatter les rares stands sur lesquels nous souhaitions nous attarder, et surtout rendant l'expérience d'autant plus traumatisante et pénible. Pourtant, fidèles au poste, nous y avons fait un saut, par acquit de conscience. Deux jours au cœur de Londres pour revenir finalement avec quelques maigres éléments nouveaux par rapport à l'E3... En outre, sans la présence de Sony sur le showfloor, on se demande tout de même ce qui aurait bien pu motiver quiconque à récupérer son badge pour arpenter les quelques allées du salon. Il faut se rendre à l'évidence : coincé entre l'E3 et le TGS, l'ECTS décrépit à vue d'œil. Les Occidentaux renoncent à faire assembler de nouvelles démos à leurs développeurs, qui ont à peine récupéré de la folie du plus grand salon mondial de l'industrie à Los Angeles, et les Japonais, au contraire, se réservent entièrement pour leur salon maison, délaissant une Europe pour laquelle ils ont déjà bien du mal à se passionner en temps normal. Mais le pire, c'est que chacun y va de son propre événement à côté : Electronic Arts, Nintendo ou Vivendi désertent les couloirs d'Earls Court pour faire leur show en marge, tandis que Microsoft ou Activision le boudent purement et simplement. Ça sent le sapin.

Metal Gear Solid 2 Substance (PS2/Xbox, photo PS2)



Toujours pas de version jouable pour ce mystérieux Metal Gear Solid, mais une vidéo comme à l'E3.

Bomberman (GC)



Breed (Xbox, photo PC)



Lamborghini offre un rendu des dégâts plutôt réussi, qui permettra d'amocher sérieusement ces voitures de rêve.



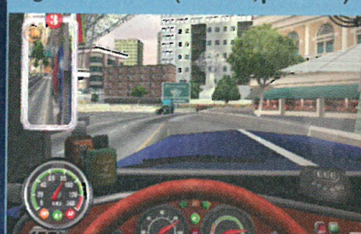
Lamborghini (PS2/Xbox, photo Xbox)

The Sims (PS2)

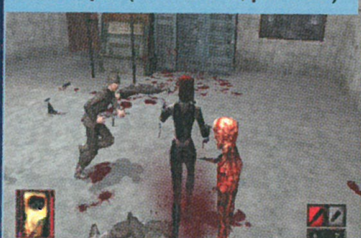


Avec The Sims sur PS2, Electronic Arts tente le pari d'apporter sur console un titre particulièrement PC.

Big Mutha Truckers (PS2/Xbox, photo PS2)



Blood Rayne (GC/PS2/Xbox, photo GC)



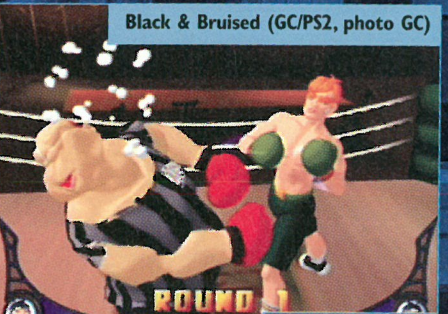


Breed (Xbox, photo PC)

Primal (PS2)



Black & Bruised (GC/PS2, photo GC)



Les expressions faciales et les petites animations apportent un niveau de détail impressionnant aux combats de Black and Bruised.

Nintendo, le GameCube, les croissants

Un petit-déj' simple pour convier tout le monde à écouter des discours prévisibles et/ou soporifiques, et revoir tout ce qu'on connaît déjà, voilà pour résumer ce que Nintendo avait prévu cette année. À l'opposé du Nintendo Show, qui, l'année passée, s'était déjà désolidarisé de l'ECTS, cette année fut dramatiquement caduque pour l'amateur de la firme au plombier, qui, à l'instar de sa mascotte bien connue, semblait clairement en vacances. Pourtant, à bien y regarder, c'est précisément l'absence d'informations qui soulève l'intérêt : aucun titre Rare, ou quoi que ce soit en rapport avec la firme américaine, qui fait actuellement la part belle aux rumeurs les plus folles (Nintendo chercherait à se débarrasser d'une partie de son magistral 49 % de parts, et Rare deviendrait un développeur multi-plates-formes). À retenir de ce Nintendo Breakfast auquel nous n'avons pu assister, faute de temps : Wario World repoussé pour l'Europe, pas de baisse de prix prévue pour le GameCube, et la sortie de Starfox Adventures chez nous confirmée pour le 22 novembre. Exaltant. On se souviendra aussi certainement de la présence du doubleur officiel de Mario, qui n'aura pas réussi à rendre l'événement plus intéressant par sa prestation. Les fans non encore équipés seront toutefois heureux d'apprendre la sortie d'un pack console + Mario Sunshine + 1 carte mémoire pour le 4 octobre (voir Business Pad). C'est donc côté éditeurs tiers qu'il fallait farfouiller pour trouver quelques maigres nouveautés sur GameCube... En dehors de quelques responsables de Squaresoft Europe, aussi perdus que nous dans les allées sans saveur du salon, rares étaient les personnes en mesure de soulever un minimum d'intérêt côté Nintendo. Square confirme en effet le développement d'autres titres sur GameCube (autres que Final Fantasy Crystal Chronicles, prévu pour 2003), sans toutefois en dévoiler plus. C'est finalement chez Konami qu'on découvre la gamme Disney, avec **Disney's Soccer** et **Disney All Star Skateboarding**. Les deux jeux visent les plus jeunes, avec des gameplays simples, accessibles et nerveux. Très agréablement réalisés, ils semblent bien partis pour remplir à merveille leur fonction, et auront également droit à leur version Game Boy Advance, l'ensemble sortant cet hiver. On pourra bien entendu y incarner les personnages phare de Disney, parmi lesquels Mickey, qui reste tout de même le plus connu (si mes souvenirs sont bons). Fantastique ! Vivendi annonce également **Bomberman Generations** pour novembre, tout de cel shading vêtu. Malheureusement, pour le reste, il faudra chercher dans le multi-plates-formes pour dégoter du jeu GameCube. Pour finir sur la GBA, citons l'adaptation d'**Earthworm Jim 2** chez Vivendi, ainsi que **Bomberman Max 2 Blue** et **Bomberman Max 2 Red**, le tout pour novembre, chaque version offrant des niveaux secrets lorsqu'elle est linkée à l'autre (merci Pokémon).



Plus fréquenté que n'importe quelle autre partie du salon, et plus vaste que la majorité des stands : le bar ! Super...



Ceinturé par des murs en forme de vagues et baigné d'une lumière bleutée, le stand Sony était le plus grand, le plus fréquenté et le plus intéressant du salon.

PAR RAHAN

Des trois grands, seul Sony s'était fendu d'un stand sur le salon

Microsoft : les absents ont-ils eu tort ?

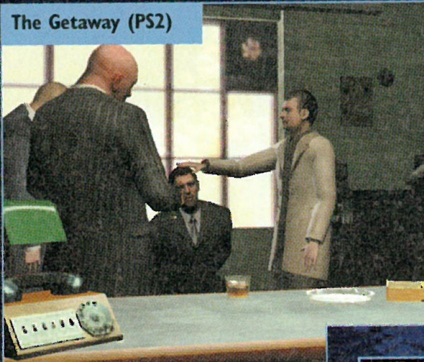
En ce qui concerne l'ECTS, pas plus que les présents, semble-t-il. Si le géant ne s'est même pas fendu d'une présence, même en dehors du salon, c'est tout de même sa console qui fut parmi les plus courtisées par l'intermédiaire du **Splinter Cell d'Ubi Soft**, dont une nouvelle version jouable a drainé une bonne partie des curieux. Passé ce sauveur inespéré, c'était une fois de plus la disette : avec le X02 européen qui se déroulera au moment où vous lirez ces lignes (compte rendu dans le prochain numéro, bien entendu) et l'américain qui avait lieu juste avant, on devra une fois de plus se rabattre sur les quelques titres multi-plates-

Rien que la possibilité de détourner un vaisseau pour entrer dans l'atmosphère d'une planète ça donne envie de jouer à Breed. Et en plus c'est beau.


Broken Sword 3 (PS2/Xbox, photo PS2)



Breed (Xbox, photo PC)


The Getaway (PS2)


The Sims (PS2)



Contra (PS2)


Black & Bruised (GC/PS2, photo PS2)


Dark Angel (PS2/Xbox, photo Xbox)


Z.O.E. 2 (PS2)

Les affrontements de Z.O.E. 2 promettent d'être dynamiques.

ECTS Awards

L'estrade aura plus servi à quelques malheureux égarés pour siroter leur jus de café à 2 livres qu'à déclencher l'émoi et la passion des foules, mais comme chaque année, elle a tout de même fini par accueillir la présentation des « ECTS Awards » (avec l'accent d'un narrateur américain de B.A. de film). Comme l'indique le communiqué de presse, après le vote de plus de 750 personnes (hahaha, plus de 750, la vache, ça en fait du monde) sur le site ECTS, ont été élus :

Meilleure console de l'année : PlayStation 2
Meilleur jeu console de l'année : GTA III
Éditeur de l'année : Electronic Arts

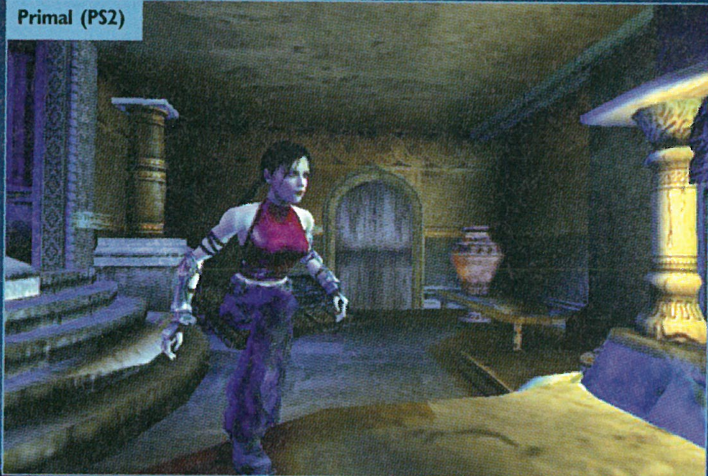
Le panel des journalistes invités pour faire partie du jury ont élu :
Meilleur jeu du salon : Splinter Cell
Meilleur jeu console du salon : Pro Evolution Soccer 2
Meilleur jeu pour console portable du salon : Super Monkey Ball Junior

Moi aussi, j'ai été très heureux d'apprendre ça.



Drome Racers (GC/PS2, photo PS2)

L'air de parenté de Drome Racers avec Rollcage paraît évident : ce sont les mêmes développeurs.

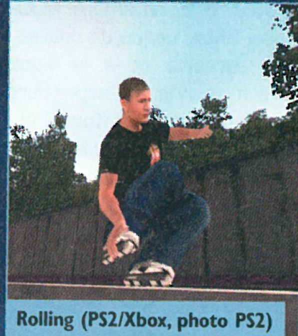

Primal (PS2)

Côté gameplay, pas de gros changements pour Primal.


Dark Angel (PS2/Xbox, photo Xbox)

Petite phase infiltration (c'est désormais la mode) pour Dark Angel, titre pourtant orienté action pure.


Total Immersion Racing (PS2/Xbox, photo PS2)


Rolling (PS2/Xbox, photo PS2)

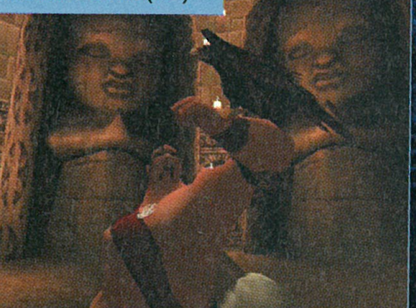

Metal Gear Solid 2 Substance (PS2/Xbox, photo Xbox)



Disney Football (GC/GBA, photo GC)



Shox (PS2)


The Mark Of Kri (PS2)

formes dévoilés chez Vivendi, Rage Software, ou encore des versions de titres Electronic Arts. Une seule exception : un jeu présenté sur PC mais prévu sur la console Microsoft, **Breed**. Pompant allégrement le style de Halo, le titre, édité par l'allemand CDV, offre un graphisme absolument superbe et un gameplay action repoussant les frontières du FPS classique. En effet, le moteur gère sans transition le passage d'environnements planétaires aux environnements spatiaux qui constituent le jeu, mélangeant par la même occasion gameplay FPS et shoot spatial. C'est beau, c'est prévu pour 2003 sur Xbox, et ça attise pas mal notre curiosité, tout en sauvant la Xbox du vide de titres exclusifs valables sur cet ECTS.

Sony, là-haut sur la montagne...

...et surtout seul dans la place. Du coup, forcément, c'est la PS2 qui aura fait la plus forte impression cette année. Le forfait prévisible de ses deux concurrents aura semble-t-il été un prétexte suffisant pour organiser, au dernier moment, sa venue en fanfare sur le showfloor. La « PlayStation Experience », comme elle fut baptisée, nous a en tout cas permis de goûter, ou regoûter, à certains des titres majeurs du constructeur. Toujours mis en avant, **The Getaway** présentait un niveau plus avancé, quasi-final. Nos inquiétudes quant à la réalisation au frame-rate déficient pendant l'E3 se sont quelque peu dissipées : le titre a clairement progressé techniquement. En revanche, après avoir joué assez longuement, la maniabilité apparaît encore chaotique... Ce n'est heureusement pas le cas de **WRC II Extreme**, qui, de son côté, nous a plutôt agréablement surpris question look (allez voir les News pour des impressions plus complètes). **Primal**, pour sa part, dévoilait également une démo un poil plus avancée, offrant toujours un graphisme raffiné et de top niveau sur PlayStation 2. Enfin, on ne peut oublier **The Mark Of Kri**, qui progresse dans l'indifférence générale, mais pourrait bien s'avérer être la relève tant attendue en matière de beat'em up, genre qui a grandement perdu de sa superbe avec la 3D. Chez Konami, une vidéo de **Silent Hill 3** (cf. News Japon) et de **Z.O.E. 2** ont retenu notre attention, un verre de jus d'orange à la main. Tandis que le nouveau **Contra : Shattered Soldier**, reprenant la progression en scrolling horizontal des originaux, est lui prévu pour novembre. En outre, **Pro Evolution Soccer 2** (voir News) était squatté par des dizaines de touristes qui ne lâchaient pas les manettes. Reste, côté éditeurs tiers, quelques nouveaux titres, enfin. Un jeu était en démo sur PC chez Vivendi, **Judge Dredd**, qui devrait également bénéficier d'une version PS2 (pas de date annoncée). C'est un FPS (encore un), dans l'univers du célèbre comic book. **The Sims** a fait une apparition


Starsky and Hutch (PS2)

S'il y a des fans, nul doute qu'ils seront ravis de pouvoir enfin piloter la fameuse voiture.

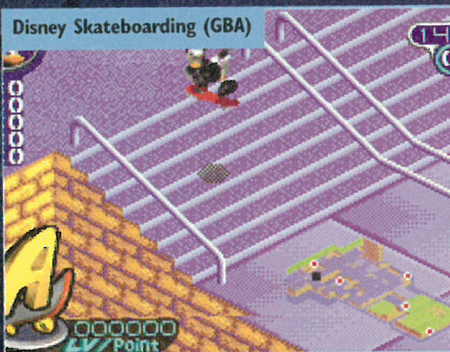


Disney Golf (PS2)

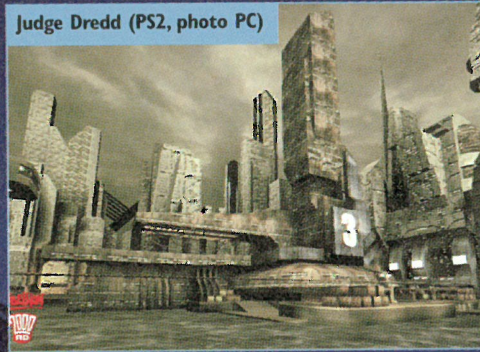
en version jouable dans la partie dédiée à Electronic Arts du stand Sony. Le lifting semble avoir clairement tenu compte de la console, avec un passage en 3D et une interface revue. Sortie prévue le 8 novembre 2002. L'éditeur dévoilait aussi **Shox**, un jeu de course très arcade, au feeling agréable et à la vitesse impressionnante (prévu pour le 27 septembre), **Le Seigneur des Anneaux Les Deux Tours**, et **Disney Golf**, dont le titre suffit à expliquer le contenu (prévu pour le 20 septembre). Faute de version test, nous ne pourrons les chroniquer que dans un prochain numéro.

Quand ça mange à tous les râteliers

Reste le bal des jeux sortant sur plusieurs, voire toutes les consoles. D'abord, chez Vivendi, **Starsky & Hutch** (sortie prévue pour novembre sur PS2, et en 2003 sur GameCube), adapté de la célèbre série télé. On en attend peu, au vu des premiers écrans... Toujours chez eux, **Mace Griffin Bounty Hunter** est un FPS futuriste, enrichi de scènes de combats spatiaux, prévu pour mars 2003 sur PS2, GameCube et Xbox (mais sur cette dernière, Breed, reprenant une idée semblable, semble bien mieux parti pour s'imposer). **Dark Angel,** adapté de la série télé arrêtée aux États-Unis, vous propose tout simplement d'incarner la magnifique Jessica Alba (après avoir passé une heure avec elle de passage à Paris, je sais ce que je dis, et Angel ne dira pas le contraire puisqu'il était là aussi) dans un beat'em up prévu pour novembre. Il semble avoir la pêche ; reste à juger sur pièces et sur la longueur. Après Ready 2 Rumble, **Black & Bruised** proposera en novembre sur GameCube et PS2 un jeu de boxe cartoonesque au rendu graphique superbe, utilisant un cel shading beaucoup plus travaillé que ce que nous connaissons jusqu'à présent. Animation sans faille et personnages humoristiques sont de la partie, prions pour qu'il en soit de même avec le gameplay. **Blood Rayne** sortira sur les trois consoles, en novembre également, et propose un autre jeu d'action/beat'em up, à l'ambiance gothique-punk. Côté maniabilité et intérêt, les quelques minutes de jeu passées sur la démo nous ont plutôt effrayés qu'autre chose... On reste dans les « B », mais on passe chez Empire pour **Big Mutha Trucker** (PS2 et Xbox pour Noël). C'est le nouveau titre des Anglais d'Eutechnyx, développeurs de Le Mans (souvenez-vous). Ils ont cessé d'essayer de nous fourguer des fausses simulations pour proposer cette fois un jeu de course de poids lourds complètement décalé, avec héros débiles et customisation non moins absurde des pseudo-bolides. Le petit éditeur présentait aussi, toujours sous la coupe de Vivendi, un titre original, mélange de The Sims et Dungeon Keeper, du nom de **Ghost Master**. Prévu sur PS2 et Xbox (pas de date), c'est un jeu de stratégie dans lequel on devra effrayer les résidants de lieux hantés, en déployant différentes espèces de fantômes aux pouvoirs divers. Pour finir avec Vivendi, citons **Total Immersion Racing** sur PS2 et Xbox, jeu de course sans trop de prétention mais pourtant agréable à jouer. Sa sortie est prévue sur les deux supports pour la fin de l'année. Electronic Arts sortira **Drome Racers** sur PlayStation 2 le 22 novembre, et sur GameCube l'été prochain. Il s'agit d'un jeu de course futuriste licencié LEGO®, qui proposera les options standard du genre, et qui est développé par ATD (on leur doit tout de même la série Rollcage sur

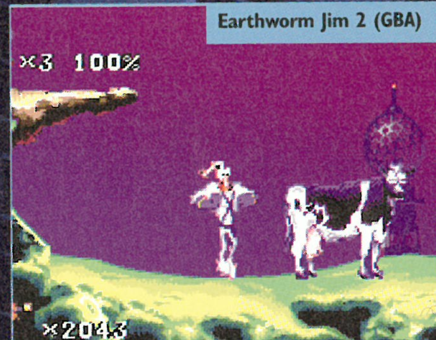


Disney Skateboarding (GBA)


Judge Dredd (PS2, photo PC)


GhostMaster (PS2/Xbox, photo PC)

Chacun des lieux hantés de Ghost Master renferme de nouveaux fantômes. Pour les assimiler dans votre équipe, il faudra résoudre de petits puzzles.



Earthworm Jim 2 (GBA)


The Getaway (PS2)


Mace Griffin Bounty Hunter (Xbox)



Lamborghini (PS2/Xbox, photo PS2)

La version PS2 de Lamborghini est presque aussi soignée que la version Xbox.

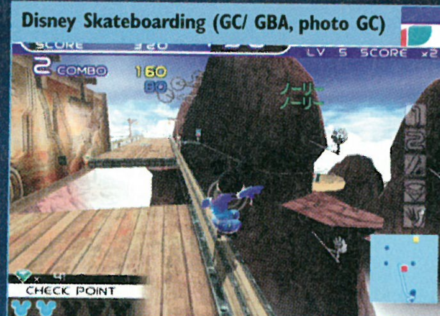
PSone). Rage Software présentait les versions Xbox et PlayStation 2 de **Lamborghini**, prévues respectivement pour l'été et l'automne 2003, tandis que la version GameCube arrivera pour l'hiver. Dans un tout autre genre, l'éditeur montrait également **Rolling**, qui sortira en février sur PS2 et l'été prochain sur les autres consoles, Game Boy Advance comprise. C'est un jeu de roller dans la lignée des Tony Hawk. Il dispose donc encore d'un peu de temps pour se bonifier, ce qui pourrait s'avérer utile. Charles Cecil, sorti de son caisson cryogénique, montrait à l'écart du bruit des stands le nouveau **Broken Sword**, **The Sleeping Dragon**, prévu sur Xbox et PS2 pour 2003 (voir notre rubrique News). Et pour clore ce passionnant déballage de titres aussi novateurs les uns que les autres, finissons avec Konami, qui nous fait la grâce de nouveaux screenshots de **Metal Gear Solid 2 Substance**, qui reste prévu sur Xbox et PlayStation 2 pour le premier trimestre 2003. Le contenu exact du titre est encore un peu flou, mais il semble bien que la majeure partie du jeu original soit présente, enrichie de nombreuses missions VR et d'autre gâteries.

Un salon dont l'utilité apparaît plus que jamais discutable

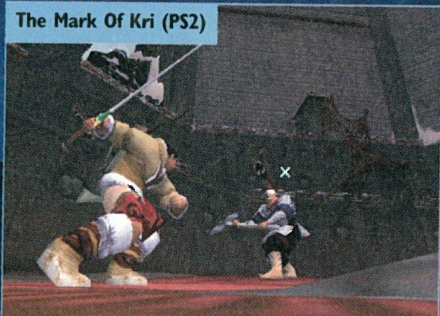
Vivement pas l'année prochaine

Décidément, la récolte baisse d'année en année en qualité, quantité et surtout nouveautés. À tel point qu'on se demande déjà si on se déplacera l'année prochaine, tant les éditeurs ont déjà fait leur choix par la négative. Sony, saint sauveur de l'ECTS 2002, aura certes été au cœur de l'événement le plus ennuyeux de l'année en matière de jeux vidéo, mais on doute qu'il renouvelle l'exploit de redonner du souffle à une manifestation qui peine à justifier son existence d'année en année. Ses pairs, en tout cas, ne se sont même pas donné la peine d'essayer, cette fois... On les attend patiemment au TGS et au X02.

Disney Skateboarding (GC/ GBA, photo GC)



The Mark Of Kri (PS2)



Disney Football (GC/GBA, photo GC)



.O.E. 2 (PS2)



mi-chemin entre le rendu du premier et le cel shading tellement à la mode, Z.O.E. 2 offre une esthétique rare.



La GP32 à l'ECTS

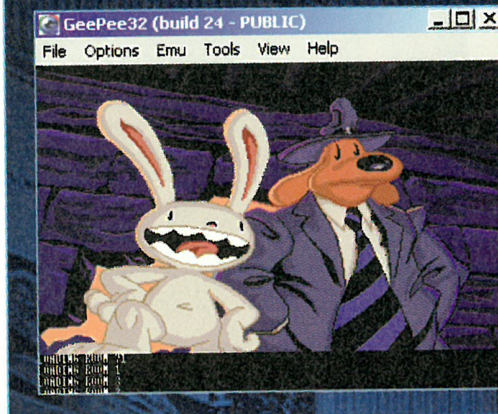
La petite coréenne à l'assaut de l'Europe !

La petite console portable coréenne s'est constitué un petit cercle de fans très actifs, et s'intéresse à l'Europe. Nous y avons goûté longuement à l'ECTS…

Déjà évoquée (principalement par Netp@d) dans nos pages, la GP32 est une console portable plutôt originale qui existe sur le marché coréen et en import depuis déjà 1 an. Entassée dans un petit coin de stand à l'ECTS cette année, une joyeuse équipe de passionnés (avec parmi eux les Français de gp32news.com) venait prêter main-forte aux Coréens de GamePark pour présenter la console aux Européens. Prévue pour faire une entrée en Angleterre très bientôt, à un prix encore non communiqué (probablement aux environs de 150 €), cette petite méritait qu'on en parle un peu plus. Sa sortie chez nous restant encore à confirmer, comme son avenir, auprès des développeurs, nous ne nous étalerons toutefois pas trop… même si c'est sans doute ce qu'on a vu de plus intéressant à l'ECTS 2002 !

L'optique libre

Si, de prime abord, la GP32 ressemble à toutes ses concurrentes du marché des portables, il n'en est rien. Développée avec en tête un esprit s'approchant fortement de l'open source, elle offre aujourd'hui à tous la possibilité de développer toutes sortes d'applications dessus, jeux ou utilitaires. Elle utilise comme support les cartes Smart Media, standard de l'imagerie numérique pouvant contenir jusqu'à 128 Mo de données. Elle se connecte à n'importe quel PC sous Windows en USB, permettant de transférer des fichiers (comme des MP3, qu'elle peut lire en natif) ou encore de patcher des jeux (pour passer des versions coréennes en anglais par exemple), et dispose d'un hardware particulièrement puissant. Architecturée autour d'un ARM9 (processeur RISC 32 bits), cette petite offre également un écran plutôt énorme (3 pouces et demi) et d'une lisibilité renversante (la résolution de sa matrice est de 320 par 240) ; il ne lui manque que le rétro-éclairage. C'est aussi la seule à proposer du jeu en link sans câble, grâce à un module RF qui sera bientôt commercialisé, et un son dépassant en qualité les « blip-blip » communément rencontrés sur les consoles de cette catégorie ! Assez agréable côté prise en main, avec une croix directionnelle bien pensée (mais aux diagonales parfois mal exploitées par les jeux actuels), elle a comme qui dirait tout d'une grande ! Pourtant, sa situation est encore très incertaine, quel que soit le marché visé (Europe, États-Unis ou Japon). Les jeux sont assez rares et de qualité plutôt médiocre pour l'instant (à part Astonisha Story R et des travaux amateurs comme le port de Doom). Capcom est le seul gros éditeur à avoir annoncé des développements dessus. En revanche, la communauté de ses fans est déjà plus importante qu'il n'y paraît, et surtout extrêmement productive. Émulateurs en tout genre et programmes utilitaires sont déjà disponibles, et GamePark ne peut que se réjouir du phénomène. Vendue à 15 000 exemplaires en Corée, c'est une machine qui a de nombreux attraits, et qui s'est acquis notre sympathie.



Également en cours de portage amateur, le SUMMVM, avec Day of the Tentacle et Sam and Max !!!



Intégré à l'OS de la console, un lecteur MP3. On peut aussi l'utiliser pour lire des vidéos en installant d'autres applications.



Le portage amateur de Doom, qui tue la version GBA. Quake et Descent en vraie 3D sont aussi en cours d'adaptation.



Astonisha Story R est un RPG très attractif, aux combats dynamiques et joliment réalisés.

Concours

ADIC 2002

L'« Amateur Development International Contest for GP32 » accepte des inscriptions jusqu'au 15 octobre, pour trois catégories : démo, jeu et utilitaire. Codeurs en herbe, à vous ! Les récompenses sont importantes : kits de développement pro, consoles GP32 en édition spéciale, et également des Xbox, offertes par liksang.com, site partenaire de GamePark depuis le lancement (et excellent revendeur VPC import). Pour plus de renseignements, rendez-vous chez les initiateurs du concours : gp32news.com !

Autres liens divers :

http://gp32.emu.pl/ : un des sites les plus complets sur la GP32 (en anglais).
http://users.skynet.be/firefly/gp32/ : le site de GeePee32, l'émulateur GP32 (en anglais).
www.devrs.com/gp32/ : la communauté des développeurs amateurs GP32, avec toutes les news et projets en cours (en anglais).
www.gp32news.com : le meilleur site français pour les news sur la GP32.

Microsoft Part I

XO2 NY August 2002

Les impératifs du bouclage nous ayant empêché de parler de cet événement le mois dernier, je profite du temps et de l'espace qui me sont maintenant attribués pour vous faire part du catalogue de titres à paraître sur Xbox ces prochains mois. En attendant la « vraie » présentation destinée aux Européens.



Dans Brute Force, la progression s'opère en équipe et à la première personne.

Quelle bonne idée de nous convier à New York pour cette présentation officielle, dont la finalité n'était pour beaucoup que de découvrir en super exclusivité les premières images de Project Gotham Racing 2, mais surtout celles de Halo 2. Certains avaient même fait le voyage depuis les terres australes à cet effet. Maintenant que ces trailers sont disponibles sur le Net, mes news ne sont plus si fraîches que ça. Mais je vais bien trouver quelque chose d'inédit à vous dévoiler parmi les 22 titres présentés. Une petite anecdote au moins...

Showtime

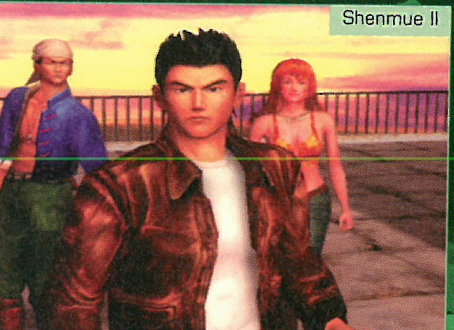
C'est Ed Fries en personne qui a ouvert la cérémonie en nous projetant sur grand écran des images de son fils afin d'illustrer ces propos. Petit quizz : je suis le Master Chief de la branche Microsoft Games et je cherche un prénom dont la première lettre serait un X pour me la jouer « corporate à donf ». Voyons, X-OR c'est déjà pris, X-Ray ça fait trop médical... hum, Xander, oui Xander ça baboule ! Je vous passerai toutes les allusions faites à l'un des chérubins les plus enviés de la planète. De même, je ferai l'impasse sur le discours teinté de « on est les plus forts et on va tout déchirer avec cette pléiade de titres qui vont vous en mettre plein les mirettes ». Sauf que le Mister Fries n'a pas été très prolifique lors des différentes interviews accordées, se contentant de réaffirmer la volonté de Microsoft de conquérir le monde en proposant ainsi dès cet automne sur le territoire américain le Xbox Live (cf. encadré). Ce grand rassemblement n'était en fait qu'une mise en jambes, un prélude au prochain tapage médiatique que tiendra Microsoft à peu près au moment où vous lirez ces lignes, le véritable XO2, celui pour lequel beaucoup vendraient leur stock de figurines collector Star Wars afin d'y participer. Il nous a quand même été possible de voir de près ce que le Xbox Live pouvait donner avec Unreal Championship, où six personnes découvraient simultanément les joies de la technologie ainsi que les aléas de la barrière de la langue. En effet, quoi de plus stressant que de se retrouver avec des Allemands qui donnent leurs consignes sur un ton vindicatif pendant que les Français en profitent pour s'insulter copieusement. Une expérience fort intéressante qui sera offerte moyennant espèces sonnantes et trébuchantes le 15 novembre prochain aux États-Unis d'Amérique.



Mais que fabrique le mime Marceau au beau milieu de Midtown Madness 3 ?



Nono le petit robot ayant pris sa retraite, c'est avec des Mechas qu'il faudra combattre dans MechAssault.



Je ne pouvais pas éviter de mentionner la version de Shenmue II sur Xbox. Julo, cette photo est pour toi !





100 000 joueurs Live !

Ce sont d'ailleurs près de deux milliards de dollars qui seront sacrifiés sur l'autel du capitalisme et de la « ludicité » internationale pour bâtir le réseau Xbox Live et accessoirement travailler sur la prochaine version de la console. Microsoft affirme que 100 000 joueurs seront inscrits d'ici à la fin de l'année 2003 sur son réseau online. Les 4 premiers jeux disponibles seront donc Unreal Tournament, Ghost Recon, NFL Fever 2003 et Whaked! Tous ces titres étaient présentés à New York sous forme de bornes de jeu, ainsi qu'une quinzaine d'autres dont la plupart ne nous sont pas inconnus. On passera donc sur ceux qui sont testés dans ce numéro, ainsi que sur Splinter Cell ou Ghost Recon. Les autres jeux de shoot disponibles seront James Bond 007 : Night Fire et Brute Force. L'agent au service de sa Majesté sera proposé sur PS2 et GameCube et empruntera la plastique de Pierce Brosnan. Brute Force met en scène 4 super commandos, dont une demoiselle nommée Flint, et Brutus le gros lézard, que l'on pourra diriger seul ou à plusieurs en mode Coopération ou Deathmatch. Lâchés au beau milieu du 24e siècle, nos mercenaires tenteront d'éliminer les aliens mal lunés au cours de différentes missions. Brutus le lézard possède un atout imparable : la heat vision, pour voir sans être vu. Mais il n'était pas question uniquement de shoot lors de cette présentation à l'américaine.

À fond les ballons

Juste le temps de se sustenter avant d'assister au teaser de Project Gotham Racing 2, dans lequel figure en super exclusivité baboulifiante la nouvelle pouliche de l'écurie au cheval cabré baptisée finalement la « Ferrari Enzo ». Au rang des nouveaux circuits viendront s'aligner les villes de Hong-Kong et Édimbourg, ainsi que 50 voitures toutes plus élégantes les unes que les autres. Dans la famille « suite de », les fans de Midtown Madness découvriront le 3e volet de la série au printemps 2003, avec la possibilité de conduire comme un diable rouge dans les rues de Paname en explosant avec une satisfaction non dissimulée les parcmètres qui gangrènent les trottoirs de la capitale. Si la course dans l'espace vous branche, Quantum Redshift (testé dans ce numéro), très proche visuellement d'un WipEout, vous propulsera une centaine d'années dans le futur alors qu'un nouveau tournoi a fait son apparition mettant en exergue la vitesse de ses véhicules équipés d'armes futuristes. Dans la famille courses de voitures, n'oublions pas de citer Sega GT 2002, qui affiche fièrement 125 bolides d'aujourd'hui et d'hier, des années 60, 70 et 80 sur une douzaine de pistes. Ce titre opte pour la simulation avec de nombreux modes de jeu à acquérir au gré des victoires. Dans le domaine sportif, on retrouve les toujours très vendeuses simulations de football américain, basket-ball avec NFL Fever 2003 (en News dans ce numéro), NBA Inside Drive 2003 et le titre de Sega NFL 2K3 toujours plus réalistes. Encore un p'tit cookie bien gras avant de mettre ses paluches sur Steel Battalion (Tekki en V.O.) pour avoir l'impression d'être un robot. Certains au sein même de la rédac sont prêts à casser leur tirelire pour se procurer la méga-manette équipée de 40 commandes pour apprécier cette simulation de Mecha à sa juste valeur. Un énorme bouton « Eject » est présent pour mettre la pression puisque aucune sauvegarde ne sera possible, et qu'il faudra marteler ce fameux bouton pour s'éjecter du robot en sachant que la commande peut être affectée par des courts-circuits. Pas la peine de s'équiper autant pour taquiner du Mecha sur MechAssault, dont on vous a déjà parlé précédemment.

Blinx évolue dans de somptueux graphismes mis au point par d'anciens développeurs de Sonic.

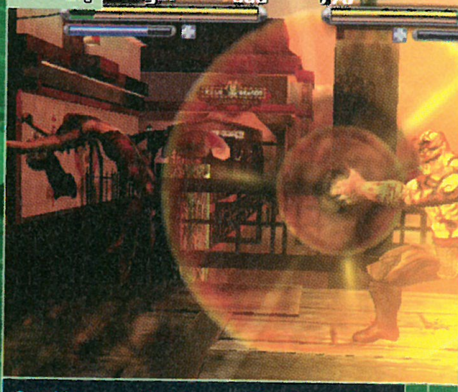


La suite, tout de suite

Passons maintenant à l'un des jeux au concept novateur, Blinx : The Time Sweeper. Réalisé par Artoon, une équipe japonaise qui compte dans ses rangs d'anciens membres de la Sonic team, ce titre possède des graphismes séduisants et un gameplay original. Blinx est un chat au pelage rose saumon qui a la particularité de maîtriser le



Non, il ne s'agit pas de WipEout Fusion mais de Quantum Redshift, le jeu de course du 24e siècle.



Graphiquement intéressant, Tao Feng : Fist of the Lotus doit encore faire ses preuves techniquement.

Un aperçu non exhaustif de la diversité des titres disponibles pour la fin d'année sur Xbox

temps en récoltant des cristaux précis qui lui permettront d'actionner des commandes définies. Il pourra ainsi utiliser la fonction marche arrière, pause, accélérer ou enregistrer. Toutes ces fonctions n'empêchent pourtant pas le Game Over. On prend rapidement le pli pour effectuer les combinaisons requises. La seule crainte vient de l'effet de répétition qui pourrait apparaître au bout d'un moment, si les actions se révèlent trop semblables. Un titre que j'attends tout particulièrement. Voilà, je pense avoir fait le tour des jeux testés sur place. D'autres titres ont été annoncés, que l'on n'attend pas vraiment, comme Whacked! qui met en scène jusqu'à 8 joueurs pour s'affronter dans des arènes truffées d'armes débiles comme des agrafeuses géantes ! Kakuto Chojin et Tao Feng : Fist of the Lotus proposent quant à eux une version édulcorée des combats de rue avec des graphismes plutôt réussis mais un gameplay pas très novateur. Je terminerai avec un jeu de plate-forme qui n'a été dévoilé que sous forme d'images : Tork. Un petit homme des cavernes masqué qui évolue au milieu de dinosaures et qui peut se transformer en yéti velu pour affronter ses ennemis. Un titre réalisé par Tiwak, une équipe française. Voilà en gros ce que Microsoft a bien voulu nous dévoiler de ce qui n'était qu'un simple aperçu de ses futurs produits. Le morceau immergé de l'iceberg ne sera révélé que le mois prochain car la vérité est ailleurs...


Unreal Tournament

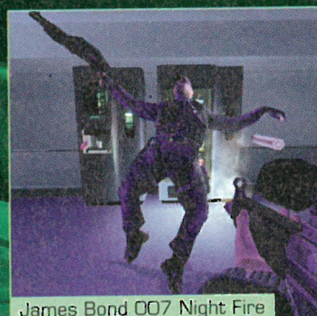
Unreal Championship était l'un des seuls jeux équipés du Xbox Live lors de cette présentation.



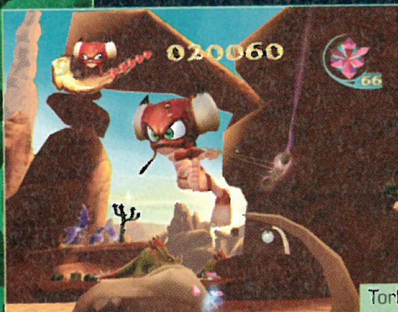
Kakuto Chojin est doté de graphismes agréables. C'est au niveau des combats que le bât blesse.

Paris fait partie des nouvelles villes proposées dans ce 3e volet de Midtown Madness.


Midtown Madness 3


James Bond 007 Night Fire

Tork est un jeu de plate-forme dans lequel un petit bonhomme des cavernes peut se transformer en yéti pour la bonne cause.



Tork

Blinx propose un concept accrocheur où vous êtes maître du temps. Libre à vous de faire marche arrière pour modifier une scène ratée.

RETRY

Blinx


NFL Fever 2003

Et une réactualisation de NFL Fever, une ! Pour les passionnés uniquement.

Le Xbox Live en Europe



En préambule au X02 européen où Microsoft révélera de plus amples détails sur le online en Europe, nous avons eu droit à une petite présentation en comité restreint, à Paris. Consoles branchées en réseau avec l'Angleterre, interface du Xbox Live, et surtout stratégie nous ont été partiellement dévoilées. Pour Microsoft, l'analogie la plus simple pour comprendre l'optique Xbox Live est celle d'un parc d'attractions à la Disney World : on paie une fois, et ensuite on s'éclate autant qu'on veut sur les attractions disponibles. Chaque joueur s'abonnant au Xbox Live (nous vous communiquerons le prix et les détails le mois prochain, sans doute) disposera d'un « GamerTag » unique. Le service proposera une Liste d'Amis, et, même engagé dans un jeu, il sera toujours possible de la consulter pour savoir s'ils sont en ligne, et pourquoi pas leur lancer une invitation pour rejoindre une partie. De leur côté, ces amis recevront l'invitation, même s'ils sont engagés dans un autre jeu, et pourront permuter à loisir. Comme on le savait, le Voice Masking permettra à chacun de travestir sa voix, et ce dans tous les jeux. Côté interface, deux possibilités importantes ont été dévoilées : l'OptiMatch et le QuickMatch. Ce dernier permet de se lancer rapidement dans une partie. Les serveurs sélectionneront automatiquement un ou des adversaire(s) proche(s) de vous pour permettre un bon temps de réponse ; le premier, quant à lui, comparera vos statistiques et les critères que vous aurez choisis pour arranger une partie au mieux. On pourra bien entendu choisir de laisser une priorité aux amis en créant ou en « cherchant » des parties, ou encore d'entretenir une « blacklist » de joueurs dont on ne voudra pas entendre parler. La clé du service et son plus grand atout restent probablement sa consistance et son homogénéité. D'un jeu à l'autre, à part quelques détails, tout se gérait de la même façon, permettant des transitions fluides et simples. Microsoft semble particulièrement bien engagé, et sa stratégie est fort impressionnante. Pour reprendre les termes de Michel Cassius : « Va au-delà de la Xbox 1. » À l'heure où j'écris ces lignes, le bêta-test technique (réservé à 300 privilégiés) aura déjà cédé la place à la Bêta Fermée (3 000 participants). Vous pourrez vous inscrire ensuite en avance lors du « Test Drive », 3 mois avant le lancement officiel. Suite au prochain numéro !

RaHaN

bigben interactive

datel

L' OFFICIEL ACTION REPLAY

Pour PlayStation® 2

Pour Game Cube™



oui, je triche, et alors !!!

Avec l' Action Replay accédez aux :



ies infinies



Bonus



Niveaux cachés



Armes infinies



Personnages cachés



Véhicules supplémentaires

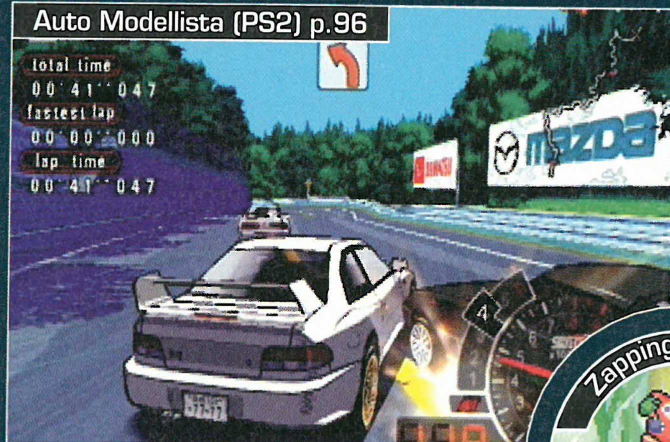
datel

100% NON OFFICIEL

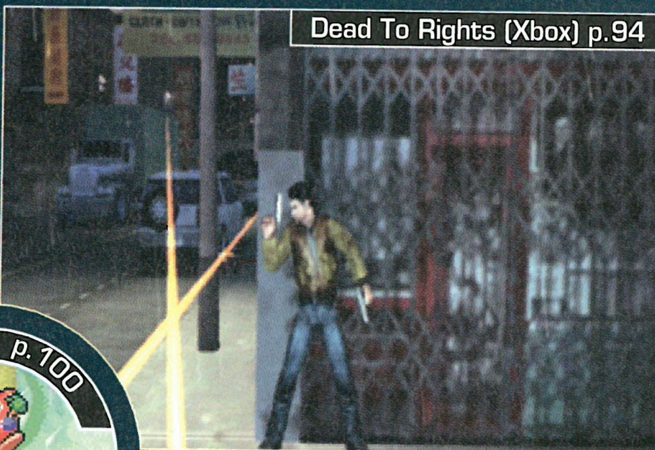
bigben interactiv

Toutes **les** sorties japonaises **et** américaines

Comme les News Japon, l'import est en petite forme. Normalement, SOCOM Navy Seals aurait dû faire partie des Zooms, mais nous avons eu un petit problème avec la commande ; vous retrouverez par conséquent le test complet de ce jeu novateur le mois prochain, ainsi que celui de Tekki et de sa manette de l'espace. Promis, juré, si je mens, je vais en enfer. Pour en revenir à nos moutons, finalement, seul Dead To Rights, le Max Payne-like de Namco, est parvenu à retenir un peu l'attention de la rédaction, et ce en dépit d'une réalisation technique carrément « just » pour de la Xbox. Auto Modellista, quant à lui, s'est fait davantage remarquer pour sa réalisation graphique en cel shading que pour la profondeur de son gameplay. Ben dites donc, ce n'est vraiment pas la joie ce mois-ci ! Le reste de l'actualité import, comme vous pourrez le constater, est franchement anecdotique, à moins d'être passionné de robots japonais. Que voulez-vous, la vie est faite de hauts, de bas, de oui, de non, de peut-être, de pourquoi pas, de promesses, de déceptions… Enfin, j'me comprends.



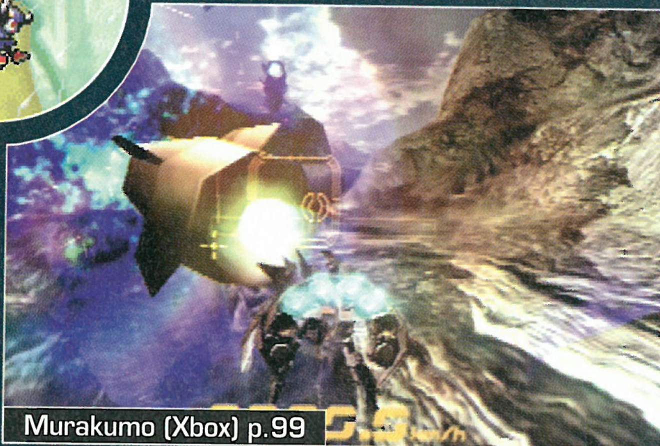
Auto Modellista (PS2) p.96


Dead To Rights (Xbox) p.94


Zappings p.100



Gundam Lost War Chronicle (PS2) p.98


Murakumo (Xbox) p.99







Dead To Rights



La pauvre bougresse attend que vous ayez fini de faire le larbin avec votre extincteur.



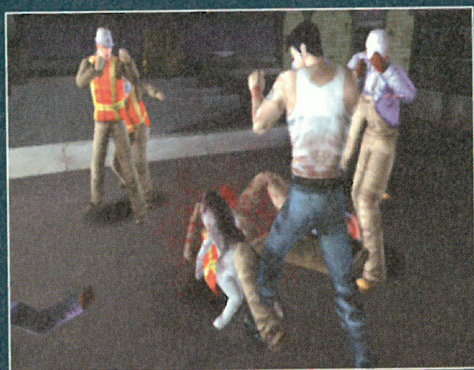
Le quatrième niveau, qui se déroule dans les rues de Chinatown, est extrêmement dur ! Et il y en a 15 en tout !



Depuis l'avènement de la 3D, éliminer des êtres de manière « stylée » est devenu un genre très prisé par les gamers. Laid, Dead To Rights est pourtant le meilleur du genre sur console. Une surprise.

Jack Slate ressemble à Action-Man, avec un menton de forgeron, une coupe impeccable et un jean bien serré avec blouson de cuir. Le genre de héros super calibré comme on en voit dans beaucoup de « flims » américains, en fait. Le jeu partait mal, avec ce héros commun, son chien-chien et son intro assez laide. Heureusement, la suite est meilleure. Jack Slate est un flic qui va très vite se retrouver impliqué dans une drôle d'affaire de corruption. Entre les flics ripoux, les parrains de toutes les mafias (italienne, chinoise), les taulards et même quelques hommes politiques, tout le monde veut sa peau. Évidemment, parmi ses collègues, personne ne le croit. Le voici donc seul contre tous, prêt à rendre la justice, en bon altruiste qu'il est. Face à tant de haine, un flic normal n'aurait eu que peu de chances, mais pas Slate. Grâce à son entraînement, il a développé une grande technique de combat rapproché. Dans le jeu, cela se traduit par la possibilité de désarmer automatiquement n'importe quel adversaire grâce à des clefs de bras et autres prises très spectaculaires. Il est aussi capable des plus grandes prouesses en matière de combat à mains nues, ce qui lui sera bien utile dans les phases de beat'em all. Shadow, son fidèle clébard, est super intelligent : il peut bondir à la gorge des adversaires et leur piquer leur arme (certainement un hommage au fabuleux Shadow Dancer de Sega). Mais le plus gros des combats pour Jack se fera à l'arme de poing. Et là, le choix sera conséquent : pistolet, automatique, mitrailleuse, fusil d'assaut, fusil de snipe, bazooka... il n'aura que l'embarras du choix. Et vu les em... qui l'attendent, c'est toujours bien venu.





Dead To Rights

Éditeur	Namco
Dispo. Europe	Prévu (N.C.)
Genre	Action
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui (18 blocs)
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Difficile
Continues	Illimités
Spécial	-
Existe sur	PS2 et GameCube (en développement)
Compréhension de la langue	Recommandée



Si Karine regarde Oz, ce n'est pas pour la trame dramatique mais bien parce que des bagnards culturistes montrent leurs fesses rebondies. Elle sera déçue de voir qu'ici, tous les prisonniers sont habillés. Et hargneux

MAX PAYNE AVEC UN CERVEAU

Outre sa puissance physique, Jack possède un don assez rare : celui de figer le temps lorsqu'il se jette sur le sol. Directement piquée à Max Payne (merci Matrix !), cette idée se révèlera assez utile. D'ailleurs, il faudra tuer plein de méchants mafieux, en leur tirant dessus. Comme dans Max Payne. Sauf qu'ici, on n'est pas comme un idiot à sauvegarder devant une porte, à l'ouvrir, à se faire



Les parties en combat au corps à corps sont souvent très serrées, car ici, même le simple ouvrier est un maître en Taekwondo !

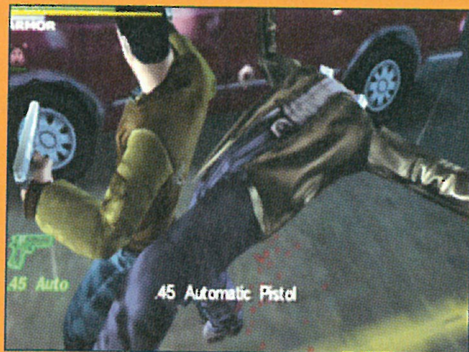
Max Payne s'achète un cerveau pour donner un jeu très riche et plus subtil qu'il n'y paraît

Note 7/10

Aïkido et autres désarmements

Lorsqu il est sans arme, il suffira d approcher Jack de ses ennemis (arm s) et de presser le bouton B pour pouvoir effectuer une super prise qui tuera l adversaire en un coup. Tr s spectaculaires, ces prises sont en plus assez nombreuses.





tuer, et à recharger ainsi la partie jusqu'à ce que l'on parvienne enfin à éliminer tout le monde. Dans Dead To Rights, c'est un peu pareil, mais en beaucoup mieux. Long et dur, DTR est aussi très varié, et si l'on meurt c'est plus parce que les ennemis sont des peaux de vache plutôt qu'à cause d'une espèce de système à apprendre par cœur. Cela ne sert pas à grand-chose de savoir que tel ennemi sort d'ici ou de là, puisque, lors d'une autre partie, certes, il en sortira, mais il n'ira pas au même endroit. En outre, DTR propose une tonne de situations originales bien amenées qui en font plutôt un mélange entre Max Payne, Shenmue et The Bouncer. Oui, c'est un peu comme si on mettait de la mayonnaise et du gruyère dans une tarte tropézienne... mais finalement, ça a bon goût. Shenmue pour le style de la représentation, et Max Payne et The Bouncer pour les actions proposées. Sans compter la tonne de mini-jeux. Jack doit désamorcer une bombe, hop, il se retrouve dans un mini-Kuru Kuru Kururin (GBA) où la moindre erreur égale « boum ». Il veut traverser un bar à p... sans se faire remarquer par le boss ? Hop, sa copine va faire un strip-tease dans un mode Dance Dance Revolution pour attirer les gardes. Sans compter tous les « boss » qui réclameront méthode et patience pour être vaincus, les phases de jeu bien originales permettant de varier l'action afin de ne pas se lasser. Bref, DTR est tout ce que l'on attendait et même plus dans le genre action-pistolets.



Dans le salon de massage chinois, les femmes de petite vertu au fusil à pompe ne méritent aucun traitement de faveur. Tant pis pour la silicone !

VOUS AVEZ RÉGLÉ CES PROBLÈMES DE PORTAGES ?

DTR possède un bien mauvais syndrome : celui de l'épouse aimante mais moche. Elle a toutes les qualités, cuisine comme une reine, est aimable, douce et patiente. Mais voilà, elle n'a pas une plastique de rêve. Développé sur Dreamcast à sa mort, puis transposé sur PS2, voilà finalement Dead To Rights recodé pour tourner sur Xbox. À force de passer de machine en machine, le côté technique n'a pu être creusé pour profiter des spécificités des différentes consoles, et DTR est moche. Enfin moche, disons qu'il s'agit d'un beau jeu d'il y a deux ans. Les décors sont agréables à l'œil, mais les animations... au secours ! École « balai dans le fondement », à base de décomposition simpliste. Jack se déplace comme la vieille Lara Croft, sans les bras en l'air. Le chien lui-même semble patauger dans la semoule, même si, heureusement, ses apparitions sont assez rares. Pour les ennemis, c'est la même chose : des visages peu détaillés, des costumes simplets. Pour une Xbox, ça ressemble plutôt à un titre encore en cours de développement. De la même manière, les ennemis possèdent le Q.I. d'une loutre lobotomisée. Comme ce brave animal, s'ils se font tirer dessus, ils iront se cacher. En revanche, ils continuent à viser le héros à travers les murs, à le suivre du viseur alors qu'il n'est plus en vue, bref, ça triche ! Ceci dit, comme le jeu est plutôt dur, si en plus les ennemis étaient des prix Nobel, on se retrouverait devant le Ghouls'n'Ghosts de l'action-killer 3D. Alors, qu'en penser ? Certes, DTR n'est pas « beau » comme l'est un Halo ou un Blinx. Mais il ne serait pas intelligent de se priver d'un jeu aussi riche et bien pensé, pour la seule raison qu'il ne répond pas aux attentes techniques. Le débat éternel du « vous préférez un jeu beau ou un jeu intéressant ? » sera une fois de plus lancé par les intellos des rayons multimédia de supermarché, tandis que les vrais gamers trouveront là un défi à leur portée. Un titre plein de surprises et de rebondissements qui apporte sa pierre au genre. Et c'est pas tous les jours que ça arrive !

Greg



En cas de supériorité écrasante de l'adversaire, il sera possible de capturer un ennemi et de s'en servir comme bouclier humain. Attention en revanche à ne pas se faire flinguer de dos par ses collègues.



Mini-phase en hélico où, armé d'une mitrailleuse lourde, Jack doit protéger une amie à l'accent chinois prononcé.



Auto Modellista

L'un des jeux de voitures qu'on attendait le plus est enfin entre mes petites mimines... Capcom s'est dit que le cel shading irait bien aux jeux de caisses et il avait bien raison. Allez, délectez-vous des photos, hurlez en matant la note, et revenez me voir pour le reste.



Les voitures adverses ne quittent pas leur trajectoire, comme si elles étaient sur des rails !

Les réactions des voitures sont parfois ridicules... Les modèles physiques sont inexistants et j'ai mal aux cheveux.

Contrairement à notre RaHaN idiot (ça c'est pour faire plaisir aux adeptes du courrier !), je ne suis pas du tout lassé du cel shading. Au contraire : j'adore ça ! Il est vrai que ce procédé, initié à l'époque par Jet Set Radio, a peut-être été surexploité ces derniers temps, mais personnellement, j'attendais beaucoup de ce jeu de caisses aux allures de véritable dessin animé. Sans blague, les vidéos que Capcom a bien voulu divulguer avant la sortie avaient quelque chose de réellement accrocheur... Cependant, il faut bien se rendre à l'évidence : Auto Modellista n'est finalement qu'un jeu de course très moyen. N'y allons pas par quatre chemins : en dehors de son aspect purement visuel et de ses quelques originalités (on y reviendra plus bas), il offre une jouabilité inintéressante et parfois même carrément frustrante. Voilà. Maintenant, passons aux explications.

UN VÉRITABLE DESSIN ANIMÉ !

Notre première impression, avant même d'avoir parcouru 100 mètres dans une première course, fut une sorte de petite claque graphique dans la face. Eh oui, vous en jugerez déjà vous-même en zieutant les quelques photos qui ornent ces pages, mais il faut surtout voir le jeu tourner pour s'apercevoir de son impressionnante qualité. Capcom s'est transcendé pour nous exploser les mirettes : c'est très coloré, très vivant, les textures « toonesques » donnent une classe certaine aux caisses et aux décors, et tout cela prend vie à travers vos yeux de manière fluide et naturelle... Je ne parle pas de réalisme bien entendu, mais bien de l'impression de prendre le contrôle d'un bolide en plein dessin animé ! Franchement tripant. D'autant que certains effets bien sympas renforcent cette griffe si particulière : à grande vitesse, des traits se concentrent par exemple autour de la voiture, simulant le passage du vent à toute berzingue. Un procédé largement utilisé en BD (et surtout dans les Mangas) qui convainc tout aussi bien en mouvement dans un jeu vidéo. Lors d'un choc, on remarque également des effets lumineux dans le même genre, tandis que le crissement des pneus laisse souvent des volutes de fumée s'échapper en hauteur... J'adore. Malheureusement, passé ces délicieux 100 premiers mètres, un virage arrive enfin et il faut déjà passer au deuxième constat.



Pas beau mon garage ?



Voilà mon antre. J'ai gagné deux pneus, plein de posters, des bidons d'huile et ma première coupe, que j'ai posée sur l'étagère du fond... Encore quelques courses et j'aurai plus de 80 objets à placer où je veux. Il est unique, mon garage, et il est beau. Des fois j'ai envie de m'y installer et de dormir dedans.

Auto Modellista

Éditeur	Capcom
Dispo. Europe	Décembre 2002
Genre	Course
Nbre de joueurs	1 ou 2
Sauvegardes	Oui (242 KB)
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Spécial	Compatible GT Force - Mode Internet (au Japon !)
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Inutile



Les bacs ralentissent à mort.

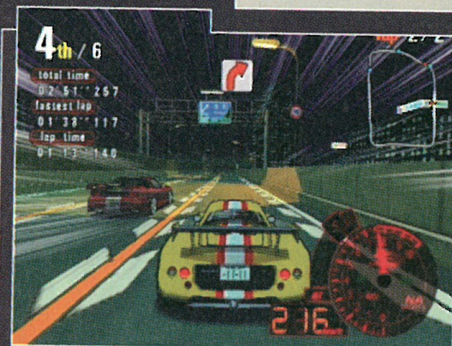




Le pétard mouillé du mois, c'est Auto Modellista !

Note 5/10





À grande vitesse, ces petits traits donnent une impression de vitesse typée Manga très réussie.

VJ&theater





Cette option vous permet d'utiliser un replay sauvegardé et d'effectuer toutes sortes de montages avec des effets spéciaux, des bruitages, des musiques et tout plein de trucs marrants. L'outil est vraiment bien fichu et vous permettra de créer des clips très classieux, comme celui de l'intro du jeu. Bien vu et franchement sympa… Certains voient même là le truc le plus intéressant d'Auto Modellista, mais soyons réalistes : avec un bon jeu, c'est quand même mieux.

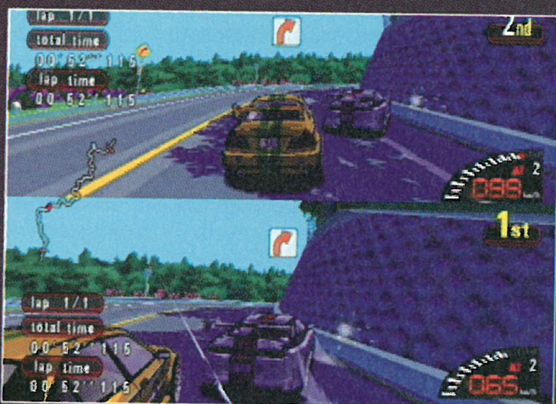
OH ZUT, UN MUR…

En effet, on a tout aussi vite fait de passer à de nouvelles conclusions : la jouabilité d'Auto Modellista est très spéciale et lui fait franchement défaut. C'est simple, chaque virage est un calvaire ! Je crois que je n'ai jamais autant tapé dans des murs de ma vie ! Pour un jeu typé arcade, censé délivrer rapidement des sensations fortes et un certain plaisir de jeu, c'est limite. Impossible de faire partir la voiture en dérapage pour régler le problème, ces satanées caisses ne veulent pas pivoter, à moins de complètement piler. Et n'allez pas me dire qu'il doit s'agir d'une simulation, hein, je vous vois venir… Les modèles physiques sont inexistants ! On a rarement fait aussi basique dans les réactions. Ajoutez à cela une I.A. tout aussi fantomatique, avec des adversaires qui vous rentrent dedans comme des imbéciles. Le pire, c'est qu'ils ne dévient jamais de leur trajectoire : vous aurez beau leur foncer dessus de n'importe quelle manière, vous en ressortirez toujours perdant. Ils sont tout simplement fixés sur des rails en suivant un script bien défini… Globalement, vous en conviendrez, on n'avait pas tant régressé depuis longtemps dans un jeu de course. Bref, pour résumer, c'est très peu jouable, frustrant et… décevant, par-dessus tout.

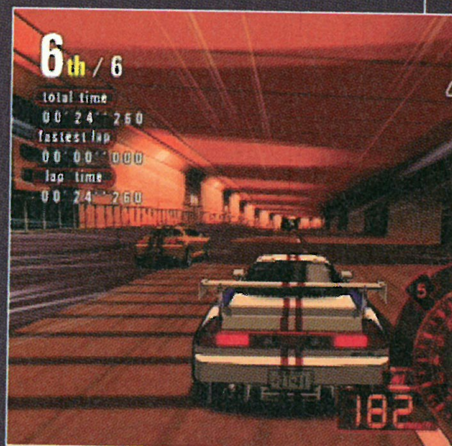
THE REAL GARAGE SIMULATOR

Côté modes de jeu, Auto Modellista s'en sort plutôt bien. En dehors du classique mode Arcade, qui accueille un ou deux joueurs dans une série de courses différentes avec un bon petit choix de véhicules, le mode Garage représente le véritable cœur du jeu. Il s'agit en gros de s'installer dans un… garage, de se procurer une caisse et de gagner plein de compétitions pour débloquer, au fur et à mesure, divers éléments bonus. Il y a bien entendu des tonnes de nouvelles pièces, qui permettent d'améliorer sa caisse et de faire du tuning (j'fais claquer les watts !) à la Shutokou Battle, mais aussi tout un tas d'éléments de décoration pour personnaliser votre garage ! Si, si ! Genre une étagère, un pneu, un bidon d'huile, un poster Michelin… Hum. Une idée rigolote, donc, mais difficile de s'impliquer là-dedans plus de cinq minutes, hein ! En revanche, le fameux « VJ&theater » représente déjà une innovation plus intéressante (cf. encart), mais de là à relever l'intérêt du jeu… Les à-côtés novateurs sont toujours une bonne chose, mais quand le jeu en lui-même ne vole pas haut, finalement, on s'en fiche un peu ! Quant au mode de jeu sur Internet, qui aurait pu apporter quelque chose grâce à ses adversaires humains, il nous est bien entendu fermé avec cette version japonaise. Bref, Auto Modellista est notre grosse déception du mois. Il est encore plus réussi en termes de design qu'on n'osait l'imaginer, mais propose une jouabilité clairement ratée, des modèles physiques en paille et une I.A. carrément douteuse. Snif, je suis déçu.

Julo



Le mode Deux Joueurs est fluide, mais les autres concurrents ne sont plus de la partie.






Note
7/10

Gundam Lost War Chronicle

Après Federation Vs Zion, jeu dans lequel Bandai avait profité du savoir-faire de Capcom, l'éditeur aux mille licences remet le couvert avec un titre original et plutôt bien fichu.





Il ne se passe pas six mois au Japon sans qu'un jeu estampillé Gundam ne soit commercialisé. Il faut dire que le bonhomme a la vie dure, et ce ne sont pas ses (nombreux) fans qui s'en plaindront. Pour celui-ci, on garde le côté simulation du Kidô Senshi Gundam de l'année dernière, mais on introduit une jouabilité arcade à la manière de Federation Vs Zion afin de rendre le jeu plus dynamique. Après avoir choisi son camp (les gentils de la Fédération ou les méchants du clan Zion), le joueur enchaîne les missions comme dans un vulgaire Ace Combat, sauf qu'ici, l'avion possède des pattes. Les Mobile Suits paraîtront raides à diriger au départ, mais cela s'explique par le fait que les premiers robots disponibles sont plutôt nases. On les dirige à la croix, tandis que le stick analogique s'occupe de la tête. Pour les armes (4 par robot), on pourra ouvrir un sous-menu très pratique et instinctif, à l'aide du bouton R. Le héros, un peu trouillard, sera accompagné de deux ailiers à qui il peut donner des ordres sommaires. Avant chaque mission, il sera possible de choisir son robot, mais aussi celui de ses équipiers. La classe ! Au fur et à mesure de l'avancée dans le jeu, des robots de plus en plus performants se débloqueront, afin d'aboutir à de petites formations sympas.

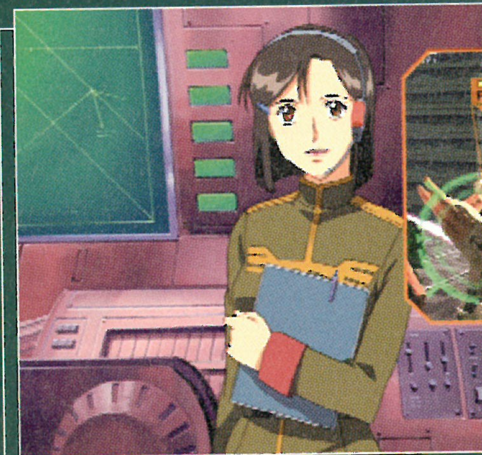
GLOUPS, JE SUIS UN GUNDAM

Les otakus de Gundam vous le diront : les méchants, c'est mieux ! En effet, les Gundams de la Fédération ont beau être forts, les robots de Zion (Zaku et Cie) sont beaucoup plus nombreux, et finalement plus marrants à jouer. Maintenant, question intérêt de jeu en général, ce Gundam-ci part un peu dans tous les sens, et on est légèrement décontenancé la première fois. Le mode solo s'annonce assez court, avec seulement 10 missions dans chaque camp. Et encore, pour accéder à certaines, il faudra refaire encore et encore les missions précédentes jusqu'à obtenir des super bonnes stats. Heureusement, il reste encore un superbe mode pour deux joueurs, soit pour s'affronter, soit pour jouer à deux contre l'ordinateur. Très sympa, le mode Coopération permet à ceux qui trippent sur les robots de lancer des opérations d'encerclement ou de prise à revers assez jouissives à deux. On notera aussi, mais c'est un peu superflu, qu'il sera en outre possible de draguer les jeunes « officières » en se tapant des « S » à certaines missions. Bourré de secrets plus ou moins importants, GLWC compense son aspect répétitif et son « déjà-vuisme » par ces petits à-côtés qui le rendent bien sympathique. Un jeu d'action avec des mechas qui remplit son contrat, c'est déjà ça comme dirait Souchon !

Greg



En cas de coup au corps à corps, la caméra vient se coller à l'action.



En obtenant de super résultats à certaines missions, vous aurez droit à de nouveaux robots et de nouvelles options. Ici, la charmante opératrice de Zion vous offre un nouveau radar sur lequel le niveau de vie des ennemis est indiqué.

Gundam Lost War Chronicle	
Éditeur	Bandai
Dispo. Europe	N.C.
Genre	Action
Nbre de joueurs	1 ou 2
Sauvegardes	Oui (363 KB)
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Moyenne
Continues	Illimités
Spécial	
Existe sur	Rien d'autre !
Compréhension de la langue	Appréciable



Murakumo



Note 6/10

Pour son premier titre Xbox, From Software ne fait pas dans la dentelle et offre un jeu de poursuite robotique impressionnant, non pas techniquement mais en termes d'audace internationale.

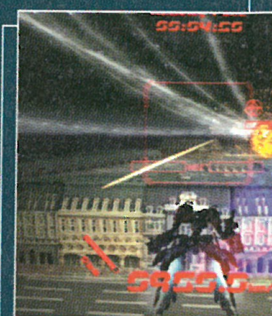




Voilà un robot très rapide, très puissant, mais dont la portée de tir est réduite. Son utilisation se résumera aux missions les plus speeds.



Une fois les 17 missions terminées, si vous avez une moyenne de « B », vous aurez accès aux missions pour les pros.



Une ville qui ressemble (beaucoup) à Paris, la nuit... On dirait que l'objectif du héros s'est écrasé sur un simili-Louvre.

Snif, que d'émotions, je teste mon 1er jeu japonais pour Xbox. Faut dire qu'entre les titres qui arrivent ici avant d'arriver là-bas, les daubes comme Nezmix qui ne méritent même pas qu'on puce sa console, y avait pas vraiment d'occasions d'en tester. Là, From Software a eu la bonne idée de sortir un jeu très japonais sur la moins japonaise des consoles, justement. Il n'en fallait pas plus à Microsoft Japon pour offrir à ce jeu une super promo. Résultat : des bornes Murakumo partout, de la pub telé à donf (plus que pour Mario Sunshine, c'est dire), c'est fou ! Le jeu méritait-il cependant autant de bruit ? Pas vraiment, mais bon. Le principe de Murakumo, c'est de procurer des sensations. Le style de Murakumo, c'est un jeu de poursuite dans des villes ou sur l'eau. L'histoire, c'est un vilain virus qui rend les appareils militaires fous pour qu'ils attaquent les villes. Le héros et ses amis possèdent des robots adaptés pour la poursuite, et devront détruire les différents engins à travers 17 missions.



Intercepter des missiles dans un canyon : une mission où l'espace de manœuvre est plutôt réduit.

Y A PAS DE FREINS SUR CET ENGIN !

Lancé à 1 000 km/h dans des villes, à poursuivre des robots et autres missiles piratés par un vilain virus, le joueur est remonté à bloc, les sensations sont excellentes... jusqu'au crash ! Les premiers niveaux sont impressionnants et vastes, mais lorsque la difficulté augmente, on se retrouve à poursuivre des ennemis dans des tunnels et autres égouts bien étroits. Et là, le moindre « fracassage » contre une paroi ou un obstacle est généralement synonyme de Game Over. Non pas que le robot soit aussi fragile qu'un petit suisse, mais il suffit que l'ennemi prenne un peu de distance pour que le jeu estime qu'il n'y a plus rien à faire, et donc que la partie est finie. Un premier truc énervant dans la maniabilité du robot, c'est bien sa raideur. À une telle vitesse, lorsque l'on voit les vitres du building, il est trop tard, on est déjà dedans. Second problème, ce n'est pas au joueur d'accélérer mais au robot. À peine remis de sa collision, le robot accélère comme un fou, et tant pis si cela le bloque contre une paroi. Chiant. D'un autre côté, ça pousse à faire des parcours parfaits sans se cogner. Quant à la réalisation, personne ne tombera en extase devant Murakumo. Les graphismes ne sont pas détaillés, et j'entends déjà sur mon épaule le souffle chaud de Gollum : « t'ain, t'ain, c'est trop laid, genre style genre, trankil là comme ça. » Dans un jeu comme celui-ci, les graphismes simples ne gênent pas dans la mesure où tout est question de sensations et de vitesse. Si on veut gagner, pas le temps de regarder le décor ! Un jeu à prendre comme un shoot'em up plein d'adrénaline qui lave le cerveau après une journée harassante.

Greg

Remerciements à Jubei



Les fans de Robotech adoreront les slaloms entre les buildings et les vagues de missiles par dizaines.

Murakumo

Éditeur	From Software
Dispo. Europe	Prévu (N.C.)
Genre	Action
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui (1496 KB)
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Moyenne
Continues	Illimités
Spécial	-
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Inutile

Toutes les sorties japonaises et US

Avec Greg, on a décidé de manger des sushis tous les jours pendant six mois, histoire de voir si on ne devient pas des poissons. Comme ça, on sera mangé à notre tour et on comprendra enfin ce qu'ils ressentent. Non, c'est vrai quoi, qui pense aux poissons « sushisés » ? En attendant, la rubrique Zap Jap est maigrelette. En fait, une fois de plus, la place manque pour tout tester sur un espace plus large. Mais ce jour viendra, je le sens !

Disney Sports Soccer




Voilà un p'tit jeu de foot destiné aux plus jeunes, avec en guest stars toutes les figures emblématiques de Disney. Le gameplay est bien évidemment bourrin, mais les commandes et les possibilités de jeu sont étonnamment nombreuses. On reconnaît d'ailleurs la patte Konami, avec des manips de une-deux, de passes lobées, etc., qui rappellent celles de PES ou d'ISS. En gagnant des pompes de foot dans les modes de Championnat, vous pourrez en plus attribuer des coups spéciaux à vos joueurs, comme par exemple le tir téléguidé. Le jeu est bien réalisé, rigolo, jouable... Bref, les bambins auront largement de quoi s'amuser. Les plus grands, en revanche, s'ennuieront assez rapidement, à moins d'être de gros fans de Disney. On leur conseillera plutôt Sega Soccer Slam pour s'éclater.

Julo





7 pour les enfants
5 pour les grands

Éditeur : Konami
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : N.C.

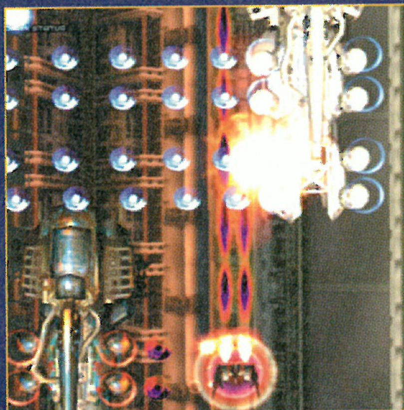
Ikaruga






Au-delà de sa beauté intrinsèque, Ikaruga rappelle ce qu'était un bon shoot, les sensations perdues, des plaisirs simples mais tellement hypnotiques comme éviter des grappes de missiles, détruire des troupes entières d'ennemis. Et puis, il y a ce fantastique concept de dualité : tous les ennemis du jeu sont soit noirs, soit blancs, et lancent des projectiles de leur couleur. Le vaisseau du joueur pourra à n'importe quel moment devenir blanc ou noir, et donc être invulnérable à certains tirs de projectiles. Une idée lumineuse ! Malheureusement, il n'y a que 5 niveaux, et surtout la future version GameCube du jeu s'annonce bien plus riche. Cela dit, on peut faire un ultime petit plaisir à sa Dreamcast...

Greg



7

Éditeur : Treasure / ESP
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Ika ka ?

The King of Fighters 2000






L'excellent KoF 2000 connaît enfin la joie d'une adaptation console. Développé par le très petit studio Playmore en un temps record, le jeu ne profite pas vraiment des capacités encore très valables de la Dreamcast. Chargements « relous », animations pauvres, couleurs pas toujours excellentes. Bref, pas de quoi inquiéter la version Neo Geo malheureusement. De plus, on ne le répétera jamais assez, les pads Dreamcast n'ont jamais été les rois de la baston 2D, et vu que KOF 2000 n'est pas optimisé pour une croix raide (contrairement aux derniers Capcom), mieux vaudra jouer avec son stick arcade. Dépêchez-vous de vous en procurer, les magasins vont bientôt arrêter de vendre des produits Dreamcast.

Greg

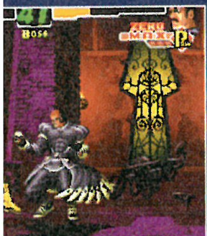


7

Éditeur : Playmore
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : N.C.

Disney Sports Soccer

Ikaruga



The King of Fighters 2000

Toutes les sorties du mois passées au crible

Ch'ais pas ce que vous en pensez, mais plus Angel prend de la bouteille et plus il ressemble à Ozzy Osbourne. C'est d'autant plus vrai que maintenant, il porte un piercing néo-gothique sous sa lèvre pulpeuse. À fond dans son rôle de vampire absorbant, notre Nosferatu chevelu a même décidé d'aller au concert de Korn, groupe qu'il déteste par-dessus tout ! Ah, décidément, les voies de la « Gioconda » sont impénétrables ! Hum, bon ben sinon à part ça, ce mois d'octobre nous a réservé quelques surprises agréables, notamment un Onimusha 2 en 60 Hz (merci Capcom), la version Xbox de Silent Hill 2 et Hitman 2, un jeu d'assassin qui n'a vraiment pas grand-chose à envier au mythique Tenchu. Une grosse déception en revanche, The Thing n'est pas digne du chef-d'œuvre cinématographique (si, si) de John Carpenter. Enfin, à ce menu des sorties officielles s'ajoute une grosse trentaine de zappings ! Et là tout est dit !

Capcom vs SNK 2 EO VMF 2001 (GameCube) 116

Crazy Taxi 3 High Roller (Xbox) 120

Ferrari 355 Challenge (PlayStation 2) 121

Hitman 2 (PlayStation 2, Xbox) 104

Need For Speed PI 2 (PlayStation 2) 112

Onimusha 2 (PlayStation 2) 108

Shadow of Memories (Xbox) 118

Silent Hill 2 Inner Fears (Xbox) 110

The Thing (Xbox, PlayStation 2) 114

TimeSplitters 2 (PlayStation 2) 106

Top rédac

Après l'euphorie de la rentrée et l'arrivée de quelques titres forts, la récolte de ce mois d'octobre se révèle certes intéressante mais fort peu surprenante. Les suites de qualité se pressent donc au portillon, sans pour autant créer la révolution. Mais ne cédons pas au pessimisme et profitons du moment présent tant qu'il en est encore temps. D'ailleurs, il faudrait se dépêcher car si nous survivons à la surpuissante fin du monde, programmée pour le 24 octobre prochain d'après certains illuminés, il faudra encore se taper l'astéroïde de l'Apocalypse qui pourrait bien nous faire coucou en février 2019. Ah tiens, et puis si l'envie vous prend, partez vivre en Grèce, le premier pays où les jeux vidéo viennent d'être officiellement interdits. La classe, le monde va bien, c'est une certitude...

La notation des tests

Les notes techniques sont sur 20, tandis que la note globale d'intérêt, celle qui prime, est, elle, sur 10. En voici le barème détaillé :

Tout juste bon à caler une table.	0	6	À acheter éventuellement, si on aime le genre.
Évitez-le à tout prix, c'est un ordre !	1	7	Un bon jeu à de nombreux égards.
De très grosses lacunes. Urgl !	2	8	Un très bon titre qu'il faut avoir dans sa ludothèque.
Une minute de plaisir. Et encore !	3	9	Exceptionnel ! J'achète les yeux fermés.
Pourrait vraiment mieux faire.	4	10	Un jeu d'anthologie. Un ou deux par génération de console.
Un jeu tout juste moyen, sans plus.	5		

La rédac en folie !

Karine

La fin du monde ne m'effraie plus depuis que j'ai accompli quelque chose d'essentiel dans ma vie : résoudre le casse-tête du *Journal de Mickey*. Je peux maintenant partir à Londres et déguster un dernier whopper, avant de trouver un abri anti-atomique et proposer à Johnny Depp de repeupler la Terre après l'Apocalypse.



Son jeu du mois : Silent Hill 2 Inner Fears (Xbox)

Angel

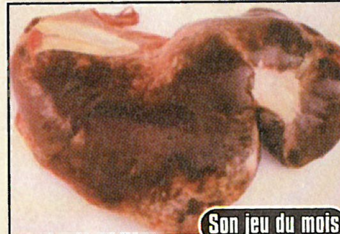
La fin du monde maintenant, non c'est pas possible !!! Quand je pense à tout ce que je vais rater à la télé ! La 7e saison de *Buffy*, la 8e d'*Urgences*, *Les Sopranos*, *Angel*, *Sex & The City*, *N.Y.P.D. Blue*, *Six Feet Under*, *OZ*, *Firefly*, *Les Simpsons*, *Futurama*... Non, je ne peux pas mourir maintenant ! Par pitié !!!



Son jeu du mois : Onimusha 2 (PS2)

Mister Brown

Apprenant à l'instant que la fin du monde surviendra le 24 octobre, je viens de réaliser que je ne suis jamais passé à la postérité avec ma tronche dans Joypad. Tant pis pour moi mais j'aurais tout de même préféré mourir d'autre chose, une cirrhose par exemple. Voilà donc l'image qu'il faudra garder de moi !



Son jeu du mois : Hitman 2 (PS2 & Xbox)

T.S.R.

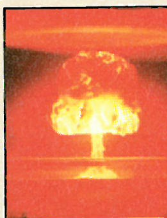
L'Apocalypse, c'est un peu chaque jour. La pollution empoisonne la planète petit à petit. Les océans pollués, la couche d'ozone envolée... Une véritable coupe du monde du n'importe quoi, que les Américains et leur dream team industrielle remporteront sans doute. Bravo les gars !



Son jeu du mois : Onimusha 2 (PS2)

Trazom

De toute façon, toutes ces con... sont là pour faire vendre du papier. L'Apocalypse, c'est dans la tête. Il n'y a aucun problème sur Terre, c'est évident. Et puis Apocalypse, ça veut bien dire révélation, non ? Alors, pourquoi s'inquiète-t-on autant ? Il est vrai que certains pays mériteraient bien une bonne petite révélation...



Son jeu du mois : Hitman 2 (PS2 & Xbox)

Gollum

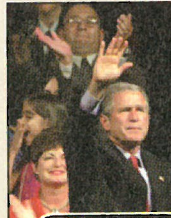
J'hallucine, l'Apocalypse est prévue pour le 24/10, et comme des galériens, nous bouclons le mag. L'aliénation au Grand Capital. D'un autre côté, mes initiales étant J.C., je devrais pouvoir m'en sortir, mystiquement parlant. L'Élu, tout ça. Mais bon, promis, vous allez me manquer. Si, si. Paix à votre âme.



Son jeu du mois : Onimusha 2 (PS2)

Willow

Le jour de la fin du monde, c'est simple, je pense que j'irai dépenser toute ma thune à l'Atrium, histoire de partir en beauté. Je n'aurai qu'une chose à ajouter : « Please take me down to the paradise city where the grass is green and the girls are pretty » (refrain connu)...



Son jeu du mois : Hitman 2 (PS2 & Xbox)

Chris

Attention, il ne faut pas confondre fin du monde et extinction de la race humaine ! Si l'homme disparaît de la surface de la Terre, cette dernière ne s'en portera certainement pas plus mal. En tout cas, si ça pète, je vois bien un avenir à la Ken le Survivant. Moi je ferai Toki, je soignerai les gens ! Cool...



Son jeu du mois : Hitman 2 (PS2 & Xbox)

LES JEUX DU MOIS

Ce mois-ci, la rédaction de Joypad a élu :


Capcom vs SNK 2 EO (GC)


Hitman 2 (PS2 et Xbox)


Onimusha 2 (PS2)


Silent Hill 2 Inner Fears (Xbox)

TOP 10 DE LA RÉDAC

(toutes machines et versions confondues)

1.	Metal Gear Solid 2 (PS2)	29 pts	-1	↓
2.	ICO (PS2)	23 pts	-2	↓
3.	Resident Evil (GC)	20 pts	-1	↓
	Project Zero (PS2)	20 pts	+8	↑
4.	Winning Eleven 6	13 pts	+1	↑
5.	Silent Hill 2 (PS2, Xbox)	11 pts	-1	↓
6.	Final Fantasy X (PS2)	10 pts	-1	↓
	Super Mario Sunshine (GC)	8 pts	+1	↑
7.	Medal Of Honor En Première Ligne (PS2)	7 pts	-1	↓
	Deus Ex (PS2)	7 pts	Retour Top	
8.	Halo (Xbox)	6 pts	-4	↓
	Onimusha 2 (PS2)	6 pts	Nouveau	
9.	Hitman 2 (PS2, Xbox)	5 pts	Nouveau	
10.	Capcom Vs SNK 2 EO (GC)	5 pts	Nouveau	

ON EN RÊVE DÉJÀ...

Gollum >>>>>>>>>>>>>>>> ICO 2 (PS2) et The Legend of Zelda (GC)
Willow >>>>>>>>>>>>>>>> Splinter Cell (Xbox) et Deus Ex 2 (Xbox)
Chris >>>>>>>>>>>>>>>>>> Tenchu 3 (PS2) et ICO 2 (PS2)
Elwood >>>>>>>>>>>>>>>> Splinter Cell (Xbox) et Projet BG&E (PS2)
Kendy >>>>>>>>>>>>>>>>> Splinter Cell (Xbox) et Street Fighter Alpha 3 (GBA)
Greg >>>>>>>>>>>>>>>>>> Pokémon Saphir & Ruby (GBA) et Tekki (Xbox)
T.S.R. >>>>>>>>>>>>>>>>> Tomb Raider Angel of Darkness (PS2) et Mickey Mouse (GC)
Trazom >>>>>>>>>>>>>>>> The Legend of Zelda (GC) et Splinter Cell (Xbox)
RaHaN >>>>>>>>>>>>>>>>> Project Ego (Xbox) et Final Fantasy Tactics (GBA)
Julo >>>>>>>>>>>>>>>>>>> Shenmue III (?) et The Legend of Zelda (GC)
Angel >>>>>>>>>>>>>>>>> Colin McRae 3 (PS2, Xbox) et Pro Evolution Soccer 2 (PS2)
Karine >>>>>>>>>>>>>>>>> ICO 2 (PS2) et The Legend of Zelda (GC)
Mister Brown >>>>>>>>>>>>> Silent Hill 3 (PS2) et SOCOM U.S. Navy Seals (PS2)

JOYPAD MÉGASTAR

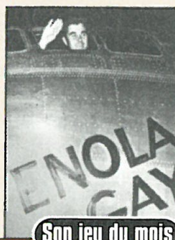
Bon alors voilà, les Mégastars, c'est un peu une institution. Pourtant, ce mois-ci, par un exceptionnel phénomène paranormal, tous les titres primés sont des suites. Toutes les consoles y trouvent leur compte avec Capcom Vs SNK 2 EO (GameCube), Hitman 2 (PS2 et Xbox), Onimusha 2 (PS2), Silent Hill 2 Inner Fears (Xbox) et TimeSplitters 2 (PS2). Classe !

mega Joypad star


Onimusha 2 (PS2)

Elwood

Vous croyez
and même pas que je vais
faire chier à pondre
trombi sophistiqué alors
e la fin du monde est aussi
che ! Pas besoin de faire
zèle auprès de Traz...
est tous
chômage
hnique
nois
chain !



Son jeu du mois
Onimusha 2 (PS2)

Kendy

La fin du monde sera une lampe qu'on éteint ? Une grosse explosion qui va envoyer un fragment de notre planète sur un autre astre ? Une invasion extraterrestre ? Ça va être la fin de l'univers ou du journal quotidien ? Je ne sais pas trop, mais j'ai hâte d'y être. Pour pouvoir dormir enfin...


Son jeu du mois
Hitman 2 (PS2 & Xbox)

RaHaN

La fin du monde là, tout de suite ? Ha ! Ha ! Comment jamais de la vie ! Je crève pas avant d'avoir joué à Ego et Deus Ex 2 ! Vous la faites sans moi votre Apocalypse. Ranapéter. En plus, je n'ai pas consigné ma dernière volonté chez le notaire : me prendre un abonnement à Joypad, c'est d'la balle ce canard.



Son jeu du mois
Ikaruga (DC)

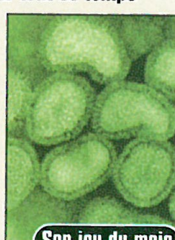
Greg

Si le 24 sonne la fin du monde, je prendrai un aller simple pour les States afin de défier les plus grands de l'Ultimate Fighting. Et à la fin du match, les membres brisés et la bouche pleine de sang, je regarderai mon adversaire dans les yeux et je lui dirai : « Game Over, con... » Et là, boum, une vraie mort hollywoodienne.

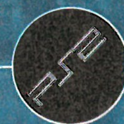

Son jeu du mois
Dead To Rights (Xbox)

Julo

Si je devais connaître la fin du monde le 24 octobre prochain, je pense que je regretterais à mort d'avoir gâché les 25 ans de ma vie à flipper de toutes les maladies, d'avoir été en bonne santé tout ce temps sans m'en rendre compte ! Tiens, c'est bizarre, on dirait que j'ai maigri... Et ce kyste, c'est quoi ?


Son jeu du mois
Hitman 2 (PS2 & Xbox)

Machines **PS2 et Xbox** Genre **Action/Tactique**









Hitman 2

En parlant de tueur à deux euros, ça me rappelle les propos d'un des gars de « Joystick » (dont je tairai le pseudo) qui s'était vanté de connaître les 7 façons différentes de tuer un être humain… avec un journal. Ne vous inquiétez pas, c'est normal, tout va très bien se passer…

Tiens, c'est bizarre : Hitman 2 débarque sur PS2 et Xbox alors que le premier opus n'est jamais sorti sur console. Eh oui, il fallait être l'heureux possesseur d'un PC pour pouvoir mettre la main sur ce simulateur de tueur à gages. Bon, du coup, je suis un peu obligé de vous raconter la trame du scénario pour vous restituer le contexte d'Hitman. Grosso modo, vous incarnez un mercenaire à la retraite (nom de code « 47 ») reconverti en jardinier ecclésiastique. Votre repentir est de courte durée lorsque vous découvrez que vos employeurs vous ont manipulé par le passé pour défendre des intérêts fort douteux. Mais la news la plus sensationnelle, c'est que vous apprenez également l'existence d'un contrat sur votre tête ! Du coup, vous décidez de mettre un terme à vos longues soirées chiantes à ligaturer des bonzaïs, en ressortant vos vieilles fringues de corbeau du placard et en refaisant parler la poudre ! Si, sur PC, le premier volet était assez décevant, car trop scripté et trop limité en termes de résolution des missions, sachez qu'on accède enfin aux « Full Powers » avec ce second épisode, placé sous le signe de la liberté d'action internationale !



Il est possible de rallier un point de la ville en passant par les égouts.

Cet agent de sécurité vous regarde fixement. Surtout ne pas péter.




fiche technique

Éditeur	Eidos Interactive
Développeur	Io Interactive
Genre	Action/tactique
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Nbre de missions	21
Spécial	C'est trop bien de se déguiser !
Existe sur	PC

Le loup dans la bergerie

Quelle agréable surprise que ce Hitman 2 ! On constate que les programmeurs ont bien pris en compte les critiques adressées à l'encontre du premier volet, qui souffrait d'une jouabilité trop rigide. Désormais, ici, vous êtes totalement libre d'aborder une mission de façon furtive… ou musclée. Pour vous mettre en appétit, sachez qu'il est possible de dissimuler ses armes dans des objets (bouquet de fleurs, cageot de légumes…) ou encore de revêtir les vêtements de ses adversaires pour pouvoir entrer incognito dans un Q.G. sous haute protection en toute fourberie. À l'instar de Metal Gear Solid 2, l'interface permet aussi de traîner les cadavres à même le sol pour les dissimuler à la vue des sentinelles, ou encore d'exécuter des tas de « Stealth Kill » (étranglement à la corde à piano, coup de couteau, usage du chiffon imbibé de chloroforme) plutôt classes ! De plus, les 21 missions réparties sur 6 environnements (l'Italie, la Russie, le Japon, la Malaisie…) sont très vastes et contiennent de nombreux passages et souterrains qui vous confèrent une multitude de solutions de trajets pour accéder à un lieu précis. Bref, les plus passionnés d'entre vous pourront s'amuser à refaire les missions dans tous les sens et d'une manière inédite à chaque fois !



Une I.A. sympatoche

Pour ce style de jeu, l'important est de disposer d'une intelligence artificielle éminente des adversaires. Ce qui est a priori le cas ici. Par exemple, pour qu'un déguisement remplisse son office en toute quiétude, il est nécessaire de posséder le même arsenal que la catégorie de l'ennemi dont vous usurpez l'identité (troufion, sécurité, chauffeur…). Observez bien les attitudes poilantes des gardes sceptiques que vous croisez : ils vous inspectent des yeux en se grattant le sommet du crâne ou vous fixent avec insistance. Surtout, ne



L'interface permet d'observer dans les trous de serrure des portes.

C'est trop bien de se déguiser !



Déguisé en domestique, il sera plus facile de se déplacer dans cette ambassade.



Le fils d'un mafioso italien vient de se faire trucider par vos soins.

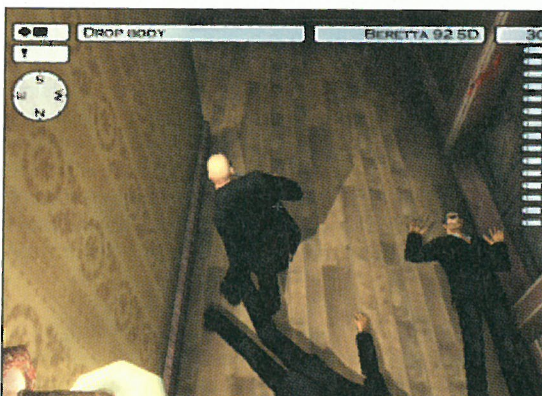


restez pas figé de face et ne vous mettez pas à courir, sinon c'est la débandade ! Autrement, contrairement à MGS2, les équipes ne débarquent pas à l'infini et ne bénéficient pas d'une mémoire collective. Ainsi, si vous êtes démasqué par un gars, les autres ne vous reconnaissent pas forcément ! Logique me direz-vous, mais pourtant, ce détail contribue grandement au réalisme du gameplay. Sinon, le panel des réactions des I.A. varie de l'agressivité basique à la fuite, en passant par des attitudes scriptées mais fort cocasses (chauffeur en pleine séance d'étirement, gardes en train d'uriner, femmes de ménage en déroute...). Autre point intéressant : les cadavres que vous laissez dans votre sillage ne disparaissent pas. Ils restent précisément à leur place malgré des environnements vastes et très complexes, ce qui est fort appréciable. On regrettera toutefois que, dans de rares cas, les adversaires ne vous aperçoivent pas lorsque vous vous trouvez trop collé à un angle de mur.

Un jeu « Très Chasse »

Les objectifs sont assez hétéroclites mais privilégient l'assassinat comme activité principale. Il est fort « kiffant » de trucider un soldat au couteau, de revêtir son accoutrement, de s'infiltrer dans un bâtiment gorgé de lascars pour abattre la personne dont la tronche est mise à prix. Plus que jamais, vous aurez l'impression d'incarner un prédateur prêt aux subterfuges les plus vils pour pouvoir éradiquer votre proie. Les joueurs dotés d'une âme de chasseur vont vraiment prendre leur pied, tout particulièrement en explorant leur potentiel de ruse pour arriver à leurs fins. Et puis, il y a le concept du « pas vu, pas pris », qui ne vous oblige pas forcément à clore une mission en un fastueux bain de sang. Ajoutez à cela une panoplie d'armes très généreuse allant de la pétoire silencieuse à la mitraillette, en passant par des outils plus subtils comme la corde à étranglement ou le chloroforme. Autrement, la réalisation de Hitman 2 est tout bonnement somptueuse, et ce quelle que soit la machine (allez jeter un œil à l'encadré). L'interface du jeu se révèle simple et efficace grâce à un système d'actions à déclencher via un petit menu. Bref, Hitman 2 est un véritable délice pour les amateurs d'action/tactique, d'autant plus qu'il s'avère ultra-maniable et doté d'une intrigue captivante. Les néophytes, quant à eux, se découvriront avec ce soft une nouvelle passion pour un genre en voie d'émergence : le FPS intelligent !

Kendy



Cachez les cadavres pour n'éveiller aucun soupçon sur votre présence.

Notes

18 Technique
Sur Xbox et PS2, la réalisation technique est excellente, à part quelques insignifiants problèmes de collisions.

18 Esthétique
Les graphismes sont lumineux et bien soignés. En plus, le chauve que vous incarnez a la classe !

17 Animation
« 47 » est un sacré poseur !

18 Maniabilité
L'interface autorise un paquet d'actions tout en restant abordable pour les novices.

19 Sons
La musique provient d'un orchestre philharmonique et le thème principal est très héroïque !

16 Durée de vie
Avec 21 missions, vous en aurez pour 3 jours sans dormir ! Différentes manières de refaire les campagnes.

+ Plus
Une pléthore de possibilités d'action. Une I.A. excellente. Une réalisation en adamantium.

– Moins
Les ennemis ont un cône de vision parfois limité. Non, je vois pas... J'vous jure...

8/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Le premier Hitman est sorti il y a 2 ans sur PC et a été développé par la même équipe (Io Interactive). Bien qu'il possédait de bonnes idées à son époque, il souffrait cependant d'un gameplay trop scripté n'autorisant qu'une solution à chaque résolution d'objectif. De plus, les vues de caméra et la maniabilité n'étaient pas top... Heureusement, ce second opus vient nous faire oublier ce très décevant premier volet !

Xbox Vs PS2

La guerre des consoles n'aura pas lieu ! En effet, même si la version Xbox dispose d'un frame-rate plus fluide que la mouture PS2, graphiquement, les deux productions sont à quelques chouïas près semblables ! Le grain de l'image est en revanche plus net sur la 128 bits de Sony. Au final, au vu des avantages et défauts que présentent les deux plates-formes, on se retrouve avec des versions quasi-équivalentes. Quoi qu'il en soit, la qualité de la réalisation sera au rendez-vous !

PS2

Xbox

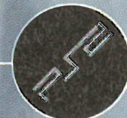
L'avis de Kendy

Hitman 2 est un excellent jeu d'action/tactique. Beau, tripant et nécessitant une bonne dose de stratégie, il est également maniable et captivant. Comme dirait Dave dans La Classe Américaine : « C'est trop bien de se déguiser ! »

L'avis de Willow

Hitman 2 est une énorme surprise aussi bien techniquement qu'en termes de gameplay. Les missions d'assassinat sont variées, les situations peuvent être abordées de plusieurs façons différentes, l'I.A. tient la route... Bref, si vous aimez l'infiltration, ce jeu est fait pour vous ! C'est trop bien de se déguiser !

Machine PlayStation 2 Genre Shoot 3D



TimeSplitters 2

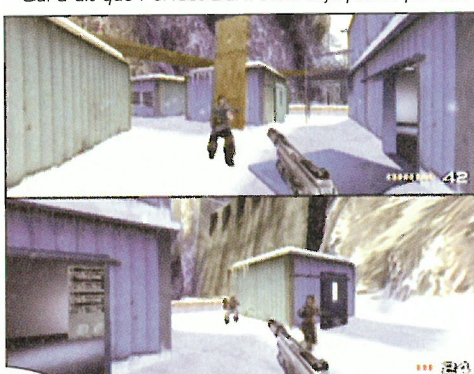


Appartenant à la première salve des jeux sortis sur PS2 à son lancement (en décembre 2000), TimeSplitters nous avait en son temps fait l'effet d'un pétard mouillé... Deux ans plus tard, la suite saura-t-elle réparer toutes les erreurs de jeunesse de son aîné ? Allez zou, réponse ci-dessous...

L'expérience nous l'a démontré : trouver la recette miracle pour apporter une once de nouveauté et d'originalité au genre surreprésenté qu'est le FPS tient plus du sacerdoce que de la sinécure ! Pourtant, il arrive parfois qu'un développeur - probablement touché par la grâce - découvre le « truc » en plus. La petite étincelle de génie qui, à elle seule, fait toute la différence... Prenez le cas Rare par exemple : un développeur anglais acquis à la cause Nintendo (jusqu'à présent), spécialisé dans le jeu de plate-forme bon enfant (Donkey Kong Country, Conker's Bad Fur Day, Banjo-Kazooie...), qui décide un beau jour de se lancer dans la grande aventure FPS... comme ça, sans crier gare ! Résultat : boum ! un GoldenEye 64 inoubliable, suivi d'un Perfect Dark fantastique... Le « truc » made in Rare ? Une alchimie parfaite entre le fond et la forme : un design réaliste faisant honneur à la console (la N64, en l'occurrence), un gameplay parfaitement balancé pour s'adapter à un simple paddle, des missions longues et variées, des persos charismatiques, une I.A. parfaite, un cortège de modes de jeu secondaires et un énorme potentiel multijoueur ! Ok, dit comme ça, la recette n'a pas l'air bien compliquée... Ouais, ben détrompez-vous, parce que si bon nombre de jeux possèdent certains de ces ingrédients, rares sont ceux qui parviennent à les faire tous cohabiter ! Bref, tout ça pour dire que les développeurs de Rare possèdent une solide expérience dans le domaine du FPS... et que, lorsque certains d'entre eux décident de se lancer dans leur propre projet, on peut s'attendre à ce qu'ils fassent des étincelles !



Le mode Story, c'est deux fois mieux à 2 ! Qui a dit que Perfect Dark était déjà passé par là ?





La qualité et le design des cut-scenes forcent le respect. Quant au style cartoon, on aime ou on déteste !



Parmi les challenges secondaires (il y en a des dizaines), certains sont bien crétins, comme ici exploser un max de vitraux dans Notre-Dame !



Cet accessoire bien pratique permet de repérer les ennemis dans un périmètre proche. Ici, il faut prendre en filature la donzelle devant vous.

La genèse

Manque d'expérience, de temps, de moyens ? Allez savoir... Toujours est-il qu'avec TimeSplitters premier du nom, les p'tits gars de Free Radical ont raté la difficile passe d'arme qui consistait à sortir du giron de Rare pour voler de leurs propres ailes. Résultat, leur jeu avait beau collectionner les qualités (design clean, modes multijoueurs, éditeur de maps...), il sentait quand même méchamment l'avatar mal fini. Qu'à cela ne tienne. Deux ans plus tard, ils remettent le couvert avec une suite beaucoup plus aboutie, fruit de leur longue expérience sur PS2. Jugez plutôt : le premier épisode proposait des missions trop linéaires et des objectifs super basiques ? Allez zou, désormais, les objectifs secondaires (et facultatifs) se comptent par dizaines et les NPC amis hantent sans arrêt les niveaux. L'I.A. des ennemis se résumait à leur surnombre et brillait par son manque de crédibilité ? Maintenant, ils sont non seulement diablement futés, mais également super variés (seul hic, ils apparaissent un peu trop en fonction de scripts bien lourds). Question level design, les maps étaient trop linéaires ? Euh, désolé, au temps pour moi : elles le sont toujours un peu, mais, pour autant, elles s'avèrent très agréables à parcourir. Les effets visuels impressionnants manquaient à l'appel ? Allez hop, une bonne rasade de petites nouveautés vient combler la faille (pluie, feu, explosions...). Les interactions avec les décors se cantonnaient au bris de vitres ? Désormais, on peut péter plein d'objets, certains possédant même leur propre physique, à l'image de ces capuchons de bouches d'incendie soulevés par des trombes d'eau ! L'ambiance sonore manquait de pêche ? TS2 propose des bruitages et des musiques vraiment excellents... Le moteur 3D assurait le spectacle mais l'aliasing venait vous vriller la rétine ? Zou, un petit coup de polish sur l'ensemble et les graphismes apparaissent désormais plus fins, plus travaillés et les animations plus complexes ! L'éditeur de maps, quant à lui, était déjà bien foutu... ben maintenant, il est encore plus complet (cf. encadré). Les modes multijoueurs valaient déjà le détour... Ce coup-ci, ils sont carrément fabuleux : challenges en tout genre, deathmatch en solo ou en équipe (scénarisé ou pas), et surtout le très trippant mode Story en coopération (on joue toutes les missions principales à plusieurs !)... Bref, vous l'aurez compris : pour TimeSplitters 2, les développeurs de Free Radical

fiche technique

Éditeur	Eidos
Développeur	Free Radical Design (G.-B.)
Genre	Shoot 3D
Nbre de joueurs	1 à 4
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Variable
Continues	Sauvegardes
Nbre d'époques	9
Spécial	Rien
Existe sur	Prochainement Xbox/GC



Voilà le genre d'objectif secondaire que vous pourrez remplir : sauver une demoiselle de la morsure des flammes en perçant ces barriques.





Ce genre de créature peut être tuée en un seul coup... si on vise la tête !





Le bestiaire de Notre-Dame n'est pas composé de bossus mais de spectres, de zombies et de... la Mort en soutane !

se sont « juste » amusés à gommer la quasi-totalité des imperfections du premier épisode ! Rien que ça...

Le même en (beaucoup) mieux ?

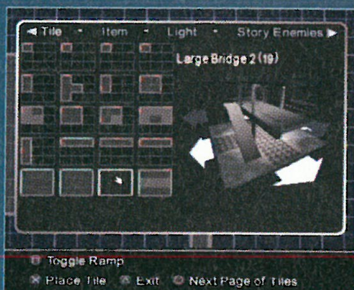
Cela étant dit, il faut bien reconnaître que certains secteurs du jeu n'ont pas connu d'améliorations notables. Ainsi, le scénario mâtiné de S.F. spatio-temporelle (des créatures qui modèlent l'histoire en influant sur le cours d'événements passés sont traquées par... vous) n'a pas évolué d'un iota. Conséquence : la trame de votre aventure affiche toujours la même linéarité. Le design général n'a pas non plus connu de bouleversements majeurs. On retrouve les mêmes personnages au style cartoon inimitable et le côté kitsch de chaque époque traversée (1990 en Sibérie, 1932 à Chicago, 1895 dans Notre-Dame, 2280 sur la planète X, 2019 NeoTokyo, 1853 dans le Far West, 1920 dans des ruines aztèques, 2401 dans une station spatiale...). Quant aux armes – associées comme il se doit à chaque époque – c'est aussi du déjà-vu... Tout au plus peut-on noter l'apparition de quelques gadgets bien sympas, à l'image de ce baril permettant de laisser une traînée de poudre et d'y mettre le feu à distance ! Enfin, la jouabilité non plus n'a pas connu de révolution : ça reste super jouable au pad, l'aide à la visée est efficace mais elle ne vous mâche pas trop le travail (faut pas pousser quand même !), et la compatibilité clavier/souris est... aux abonnés absents. Bref, en définitive, TimeSplitters 2 confère à la saga initiée il y a presque deux ans une « vraie » nouvelle jeunesse. Largement plus aboutie, cette suite a su conserver les qualités du premier épisode tout en évoluant vers un gameplay plus riche et plus dense. Alors certes, dans le fond, ce nouvel opus ne bouleverse pas les fondements du FPS console (GoldenEye possédait déjà bon nombre de ses qualités), certes on pourra lui préférer un Medal of Honor plus mature ou un Deus Ex plus original, certes le design des maps et les mécanismes du gameplay ne sortent pas foncièrement des sentiers battus, certes la difficulté peut se révéler velue (les objectifs varient en fonction de son niveau et les checkpoints ne sont pas nombreux), mais à côté de cela les modes multijoueurs en pagaille, l'héritage GoldenEye et le design général vraiment réussi valent sacrément le détour !

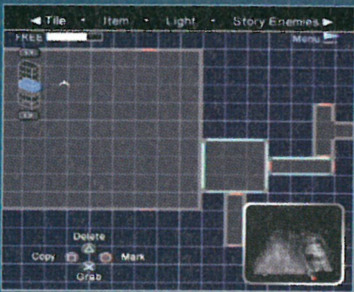
Elwood

Le MapMaker

Les habitués du premier épisode ne seront pas dépaysés par l'éditeur de maps de TS2, puisque l'interface n'a pas fondamentalement changé. Ainsi, on pourra concevoir des aires de jeu sur plusieurs niveaux en mixant entre eux une tripotée de modules (et même gérer les sources de lumière !), puis en y intégrant les items de son choix (armes, téléporteurs, power up, medikits, bots, etc.). Dès lors, il suffira d'enregistrer son œuvre sur carte mémoire et d'en faire profiter les potes au cours de deathmatchs endiablés. Ah oui, dernier détail : si vous ne souhaitez pas vous prendre trop la tête, vous pouvez opter pour une interface simplifiée... ou plus complexe, si vous êtes un dieu du level design !







Notes

16 Technique Très beau moteur 3D qui n'est pas sans rappeler celui de GoldenEye. Héritage Rare oblige.

17 Esthétique Le style graphique est très marqué, pour ne pas dire unique en son genre. Design des époques excellent !

16 Animation Superbe pour les NPC et les décors. En revanche, celle des armes en vue subjective est un peu « space »...

15 Maniabilité Aide à la visée discrète mais efficace, commandes au pad bien pensées, mais pas de compatibilité clavier/souris...

16 Sons Largement améliorés par rapport au premier épisode. Superbes musiques et bruitages réussis.

17 Durée de vie Niveau de difficulté paramétrable, pléthore de challenges, mode Multi complet, éditeur de maps... Le sans-faute !

+ Plus On retrouve les sensations de GoldenEye sur N64 ! Des modes multijoueurs à la pelle.

– Moins Incompatible clavier/souris. Des checkpoints parfois très éloignés !

8/10 Note d'intérêt

Plus loin...

À l'instar du premier épisode, TS2 dévoile d'entrée ses origines. À peine le premier niveau débuté, une irrépressible impression de déjà-vu s'installe : un je-ne-sais-quoi dans le traitement des textures, le design des niveaux, l'animation des NPC, la modélisation des armes... Et que dire des modes de jeu secondaires et des options multijoueurs ! Oui, aucun doute n'est permis : ce sont bien des transfuges de Rare qui se sont réfugiés chez Free Radical... et leur expérience acquise sur GoldenEye se voit comme le nez au milieu de la figure !



Les pétoires (d'époque) ne font en règle générale pas dans la finesse. Mention spéciale pour leurs bruitages !

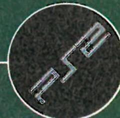
L'avis d'Elwood

En puisant son inspiration dans le mythique GoldenEye et en multipliant les références à quelques classiques de la S.F. (Stargate, Timecop...), TimeSplitters 2 hérite d'un background et d'une esthétique vraiment réussis. Quant au gameplay, même s'il reste proche du premier épisode, il a su se renouveler... Une vraie réussite, en somme !

L'avis de RaHaN

Je ne serai pas aussi enthousiaste qu'Elwood à l'égard de TS2. Cela dit, on ne peut lui enlever une qualité de réalisation surprenante, et surtout une quantité très plaisante de modes, challenges et possibilités, qu'il est le seul à offrir dans son genre. Le MapMaker permet même de faire de nouvelles missions solo... Un must.

Machine **PlayStation 2** Genre **Action/Aventure**



Onimusha 2

En 1538, les consoles n'existaient pas, mais les jeunes n'avaient pas besoin de ça pour s'amuser. Avec un simple katana, ils s'éclataient comme des petits fous en coupant des bambous et en décapitant des singes. Ah la la, c'était le bon temps...

Le premier volet d'Onimusha, bien que possédant quelques défauts, avait à l'époque su convaincre quasiment tout le monde grâce à son ambiance médiévale jap' et ses combats bien pêchus. D'habitude, avec Capcom, quand une formule marche bien, elle est reproduite à l'infini en apportant quelques infimes variations de gameplay pour ne pas choquer les hardcore fans (à part pour Dino Crisis, mais c'est un cas particulier). Pour ce second volet, je ne sais pas ce qui s'est passé dans leur tête, mais Capcom a effectué une refonte du système de jeu, qui, je pense, plaira à tout le monde.





Différent mais pas totalement

La première chose à savoir, c'est que cette suite n'a rien à voir avec le premier volet au niveau du scénario. Ce n'est ni le même héros, ni la même intrigue. Seuls quelques anciens décors du premier opus refont une apparition sous forme de clin d'œil. Néanmoins, les bases restent les mêmes. L'histoire est une fois de plus mystique. Vous dirigez (la plupart du temps) Yagyu Jubei dans le Japon médiéval de 1538. Sa vie bascule lorsque la totalité de son clan se fait décimer. Comme Jubei est aussi patriote que George « Dobleyou », il décide de partir en croisade contre les forces démoniaques qui sont à l'origine de ce massacre. Après une cinématique d'intro de toute beauté qui place bien le contexte, on se retrouve directement catapulté au cœur du jeu. Les premières minutes sont entièrement dédiées à la baston. En gros, pendant cette partie, c'est « moi vois, moi tue ». Heureusement, après quelques combats qui permettent de s'imprégner du système de jeu, on arrive dans un village. Cet endroit est plein de vie, les gens se baladent dans les rues, offrent des services en tout genre, boivent des coups à l'auberge... Bref, ça bouge par ici ! À partir de là, on se rend compte qu'une légère partie RPG, proche de l'esprit Shenmue, a été intégrée. Particulièrement bien ficelée, elle permet de parler avec tout le monde mais aussi de se lier d'amitié avec certains personnages. En effet, lorsque l'on passe devant certains individus, un icone « Cadeau » apparaît à l'écran. Si vous leur offrez un objet qui correspond à leurs goûts (à vous de découvrir ce qu'ils aiment... ou détestent), ces derniers seront pris de sympathie à votre égard. On peut dégoter ces différents items soit dans les coffres qui traînent un peu partout, soit en les achetant dans la boutique de la ville. En étant assez généreux, ces mêmes persos viendront vous donner un coup de main lors des combats, ou carrément (et ça tue !) devenir jouables. On retrouve ainsi, parmi les personnages que l'on peut potentiellement incarner, Magoichi, un arquebusier, Ekei, un moine guerrier aussi gros que balourd, Kotaro, un jeune ninja assez intrépide, et Oyu, une guerrière sexy comme on en voit souvent dans les rues de Levallois. Chacun possède un background personnel et un style de combat complètement différent. Mais ce qui laisse bouche bée, c'est que lorsqu'on peut les contrôler, tout un tas de nouvelles énigmes s'ouvrent à nous. De véritables mini-scénarios qui demanderont de recommencer le jeu plusieurs fois pour réellement tout voir.



Une fois à terre, le finish-move permet de se débarrasser définitivement de son ennemi.



En offrant des cadeaux à certains personnages, ils vous aideront dans les moments difficiles.

fiche technique

Éditeur	Capcom
Développeur	Capcom
Genre	Action/Aventure
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	3 (à débloquer)
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes (390 KB)
Nbre de persos incarnés	5
Spécial	Sélecteur 50/60 Hz !
Existe sur	Rien d'autre



Les deux compagnons qui viennent se joindre à l'aventure ont une relation compliquée.



Onimusha 2 est la digne suite tant espérée des fans


Autre nouveauté, en aspirant cinq âmes violettes, votre personnage se transforme en Onimusha pendant quelques secondes. C'est la « Devil May Cry Touch' » du jeu...


Le village permet de faire de belles rencontres, comme des prostituées ou des mecs bourrés.

L'âme du guerrier

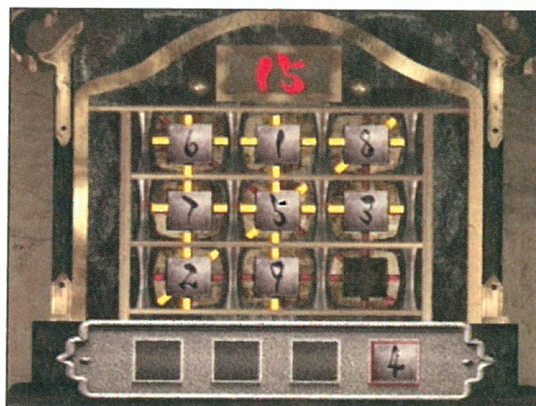
Les combats restent bien sûr la pierre angulaire du jeu. Les armes sont variées et upgradables (voir encart) et permettent des joutes d'un esthétisme superbe avec des coups qui s'enchaînent à la perfection. Si le début semble bourrin, au fur et à mesure que l'on progresse, les ennemis deviennent plus forts et mieux structurés dans leurs attaques, ce qui demandera un minimum de réflexion pour venir à bout de tous les monstres et éviter les dégâts. En revanche, en ce qui concerne les énigmes, on reste dans le basique. Généralement, ça se limite à aller d'un point A à un point B pour aller chercher un objet et revenir. Cela dit, on remarque des puzzles sous forme de casse-tête qui sont assez bien fichus et qui, vers la fin du jeu, demanderont un véritable effort de concentration pour arriver à les résoudre. Maintenant, il convient de parler de l'esthétique du jeu qui est tout bonnement exceptionnelle. Certains diront que les décors en 2D avec des caméras fixes, c'est has been, mais il faut vraiment être de mauvaise foi pour critiquer ceux d'Onimusha 2. Chaque détail est soigné. Le moindre arbre, le plus insignifiant rocher a droit à une modélisation qui déchire. On remarque aussi que pour les effets d'eau, Capcom a utilisé une « astuce » consistant à afficher une vidéo de quelques secondes en boucle. Le résultat est magnifique ! Quant aux tronches des héros, c'est tout aussi extraordinaire, à la limite du photo-réalisme. Les puristes seront aussi heureux d'apprendre qu'un mode 60 Hz a été intégré !
Rien à redire donc, la réalisation est sans faille et le gameplay possède bien plus d'attrait et de variété que le premier volet. Une fois que l'on est plongé dans cette ambiance extraordinaire, on a du mal à en ressortir. Hélas, il ne vous faudra qu'une dizaine d'heures pour le terminer, mais comme je vous l'ai expliqué précédemment, les différents cheminements possibles et les personnages font que la « replay value » est importante. On applaudit des deux mains et des deux pieds la performance de Capcom.

Angel

Le Levelling du guerrier !



En aspirant les âmes rouges des ennemis, on remplit une jauge qui permet d'augmenter les capacités de son personnage. En effet, grâce aux cristaux magiques qui servent de points de sauvegarde, on a accès à une option d'amélioration dans laquelle on peut faire monter de niveau son armure ainsi que ses armes. Le système est très simple, il n'a rien d'original, mais il est fichtrement efficace et apporte encore plus de finesse au gameplay du jeu.


Les casse-tête deviennent de plus en plus difficiles.



Notes

17 Technique
Les effets sont jolis et ça bouge parfaitement sans le moindre ralentissement.

19 Esthétique
Un des plus beaux jeux PS2 ! Les décors sont fabuleux. Tout a été fait avec finesse et bon goût.

17 Animation
Les coups sont variés et s'enchaînent à la vitesse de la lumière, le tout avec fluidité. Rien à redire !

15 Maniabilité
La maniabilité à la Resident Evil a déjà fait ses preuves mais elle n'est pas toujours adaptée à la situation.

15 Sons
Le jeu est entièrement en anglais sous-titré français et les musiques collent parfaitement à l'ambiance.

16 Durée de vie
L'aventure principale est assez courte, mais il faudra finir le jeu plusieurs fois pour tout apprécier.

+ Plus
Des graphismes somptueux.
Une ambiance particulière envoûtante.
Une petite partie RPG remarquable.

– Moins
Certains angles de caméra.
Des incohérences de scénario.
Et pis c'est tout !

8/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Comme pour le premier volet, les développeurs ont été assez fourbes pour nous faire baver en incluant une bande-annonce du troisième chapitre d'Onimusha. Comme vous le savez sans doute, Onimusha a dès le départ été prévu pour être une trilogie épique. Pour l'instant, les deux premiers volets sont à la hauteur de nos espérances. Prions pour qu'il en soit de même pour le dernier.

L'avis d'Angel

Le premier volet m'avait juste plu, sans plus. Cette suite m'a carrément emballé. Grâce à ses combats bien huilés, sa petite partie RPG bien finaude, et surtout son esthétique et son ambiance à toute épreuve, je me suis laissé subjuguer. C'est décidé, demain, je me mets aux arts martiaux !

L'avis de Greg

Certainement le meilleur jeu du mois en officiel sur PS2. Plus beau, plus grand, plus abouti que le premier, Onimusha 2 est sans conteste le digne représentant de l'action/aventure à la Cinemaware (période Amiga) pour cette génération. Du grand spectacle, auquel on revient plusieurs fois grâce à ses richesses insoupçonnées. Ça baboule !

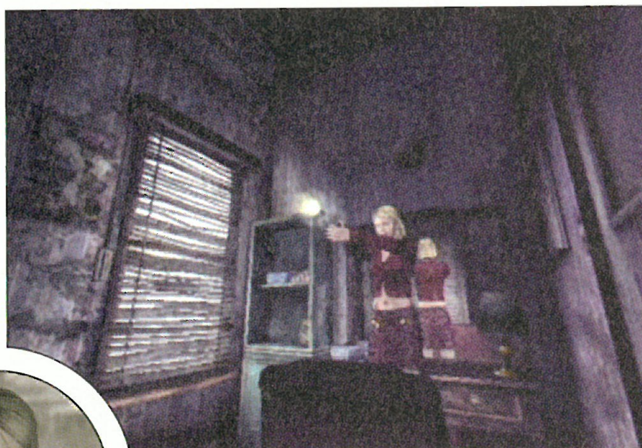
Silent Hill 2 Inner Fears





Si j'étais un cri, je serais un hurlement. Si j'étais un sentiment, je serais la peur. Si j'étais un bruit, je serais une lamentation. Si j'étais une sensation, je serais la souffrance. Si j'étais un homme, je serais seul contre tous. Et si j'étais un jeu, je serais Silent Hill 2.

Si, en cette rentrée pluvieuse au parfum de vacances déjà loin, votre moral n'est pas au beau fixe, le charme de Silent Hill devrait vous redonner du baume au cœur. L'office du tourisme vous en vante les mérites : « Silent Hill, petite ville touristique paisible en bord de lac. Nous vous accueillons avec plaisir. Interrompez votre programme chargé pour vous reposer un peu dans notre ville. Vieilles demeures pittoresques, paysage de montagne impressionnant et un lac dont les multiples facettes se succèdent au fil du jour. Silent Hill va vous émouvoir et vous remplir d'une profonde sérénité. Nous vous souhaitons un agréable séjour et des souvenirs éternels ». Qu'attendons-nous pour nous y rendre illico afin de faire plus ample connaissance avec cette bourgade, euh... pas vraiment comme les autres ? On nous aurait menti ? Non, pas complètement. Lac et demeures pittoresques sont bien là mais le côté paisible et la sérénité ont été supprimés pour laisser place à d'autres animations. Bien plus grisant que le grand 8, les sensations fortes ne vont pas tarder à surgir. Attachez vos ceintures, rechargez votre flingue, la descente aux enfers ne fait que commencer !







La plupart des endroits de Silent Hill sont ultra-glauques.

fiche technique

Éditeur	Konami
Développeur	KCET (Silent Team)
Genre	Survival/horror
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	4
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Nbre de persos	2
Spécial	Scénario supplémentaire
Existe sur	PlayStation 2

James au pays des « oufs »

Avec un scénario identique à la version PS2, Silent Hill 2 Inner Fears débarque sur Xbox sept mois après sa sortie aux États-Unis. La raison en est fort simple : le temps de localiser l'affaire puis de laisser passer les mois de juin, juillet et août (période creuse pour les ventes de jeux vidéo), et nous voilà avec un titre prêt à « cartonner » dès la rentrée. Dans la peau de James Sunderland, vous n'aurez de cesse de vouloir retrouver les traces de Mary, sa femme disparue 3 ans plus tôt des suites d'une maladie. Mais pourquoi partir à sa recherche si cette dernière est morte et enterrée ? J'vous l'donne en mille, James a reçu une lettre écrite de la main même de Mary, lettre qui l'a évidemment intrigué. Serait-elle encore de ce monde ou erre-t-elle dans un monde parallèle, un univers altéré ? C'est ce que va tenter de découvrir ce bon vieux James. Mais l'aventure va très vite tourner au cauchemar et les nombreuses rencontres pour le moins troublantes ne vont pas lui faciliter la tâche. C'est au cimetière que James rencontrera Angela, une jeune femme dérangée par son enfance et à la recherche de sa mère. Peu de temps après, c'est au tour de Maria de faire son apparition. Cette femme qui ressemble étrangement à Mary semble connaître un tas de choses sur James et sa défunte épouse. Quel lien peut-elle avoir avec le couple ? Maria fait partie intégrante du jeu et c'est un personnage qu'il faudra escorter pendant toute l'aventure. Selon le degré d'attention que James lui portera, la fin de l'histoire différera. Au total, ce sont 5 fins différentes auxquelles vous pourrez assister. Puis c'est ce goret d'Eddie que James rencontrera à plusieurs reprises. Mal dans sa peau, il agira parfois de façon inconsidérée. Mieux vaut ne pas être dans les parages dans ces moments-là ! Enfin, la petite « pisseuse » de Laura ne cherchera qu'à faire tourner James en bourrique. Véritable poison ambulant, cette fillette fera d'innombrables allusions sur Mary et Silent Hill. Elle en connaît beaucoup plus qu'elle n'en dit mais ne balancera que des sous-entendus, laissant James des plus perplexes !

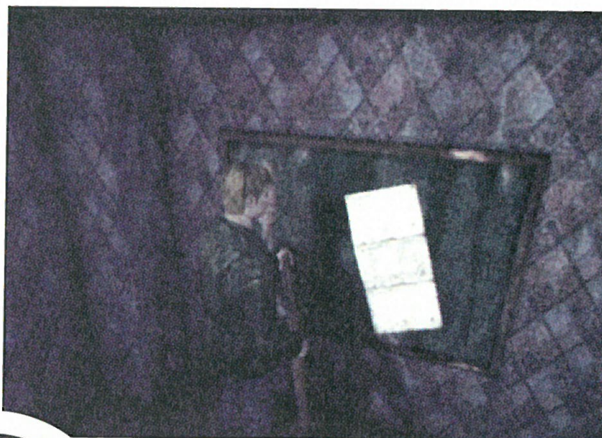


Face à ce boss, le recours à la force n'est pas toujours le meilleur moyen.

Crache ton venin

Les rencontres ne se limitent pas à ces 4 personnages. Le bestiaire toujours plus « ragoûtant » donne

une dimension supplémentaire à ce titre qui n'en manque pas. Monstres gluants sans bras, infirmières en blouse tachée de sang, boss à tête de pyramide, bestioles à 4 jambes sans tête... toutes ces créatures ne vous laisseront que peu de moments de répit. Grâce à un arsenal bien fourni, James aura la possibilité de les déchiqueter, de les abattre de « sang-froid », de les savater à grands coups de pompe dans la tête, de les fracasser à l'aide d'un bout de bois...
Comme dans le premier volet sur PSone, l'ambiance particulière du jeu (voir encadré) fait que ces monstres n'apparaissent que lorsqu'on les attend le moins. Sûr de faire une mauvaise rencontre et rien ne se passe, alors que quand tout est calme, ces monstruosités surgissent de nulle part : du haut d'un toit, au bord d'un pont, derrière une porte déverrouillée ou encore au détour d'un couloir ensanglanté. L'excellente réalisation et le scénario bien ficelé font de Silent Hill 2 une petite merveille vidéoludique, mais qui n'est pas exempte de tout défaut. À commencer par les animations de James qui font vraiment pitié surtout lorsqu'il court (il en est de même pour Maria dans le second scénario). Ajoutons aussi le système de caméras qui demande très souvent de replacer la focale derrière le personnage. Une manip facile à exécuter mais à répéter régulièrement. On notera également quelques gros ralentissements lorsqu'une créature apparaît dans le champ ! Sans oublier la jauge de santé très approximative et peu lisible. Mais rassurez-vous, rien de bien méchant au regard des innombrables qualités du jeu comme les nombreuses énigmes. Comme pour le niveau de difficulté, celui des énigmes peut être paramétré en début de partie. Bien qu'identiques, vous aurez plus ou moins d'indices selon le niveau choisi. Graphiquement, tout y est. Avec son grain spécifique à la série, son brouillard volumétrique, ses murs ensanglantés et cet univers sombre et malsain, Silent Hill 2 reste la référence en matière de « glauquissime ».







➤ Qui est ce mystérieux Ernest Baldwin qui se cache derrière cette porte ?



➤ Comme les cafards dans une cuisine, ces monstres se font un vrai festin.

Xbox Vs PS2

Cette version Xbox n'apporte que peu de différences par rapport à la version PS2, si ce n'est le brouillard volumétrique plus dense et des textures plus léchées. En revanche, la nouveauté réside dans son second scénario, accessible dès le début du jeu, qui met en scène Maria dans une sorte d'add-on. Il est tout de même préférable de boucler le premier scénario avant de se mettre dans les bottes de Maria. Mais ne comptez pas passer des nuits dessus, deux petites heures suffiront à faire le tour de ce scénario un peu déroutant.

Mister Brown

Veux-tu la sortir ?
Oui. Non.

L'ambiance sonore

Comment parler de Silent Hill sans évoquer l'ambiance sonore si particulière et si flippante ! Effets spéciaux, râles de douleur, hurlements, bruits de pas, craquements de portes et autres bruitages d'armes enfoncées dans ces corps visqueux, tous les ingrédients nécessaires à une ambiance magistrale sont réunis pour que vous aussi viviez l'enfer en direct. Grâce à l'utilisation du procédé sonore S-Force (sorte de Surround) et aux compositions d'Akira Yamaoka, la bande-son de Silent Hill compte bien plus que le scénario lui-même. Un travail titanesque, magnifique et macabre. Les plus courageux joueront la nuit dans le noir total, casque sur les cages à miel avec la radio de James éteinte pour ne pas entendre l'approche des monstres. Un challenge que seuls les plus téméraires relèveront.

Notes

17 Technique
Un filtre au grain bien « dégueu ». Un moteur qui tourne rond mais avec quelques ralentissements.

17 Esthétique
Beaucoup plus détaillée que dans l'opus précédent ; les décors parlent d'eux-mêmes.

15 Animation
Contrairement aux monstres excités bien remuants, James et Maria sont mal animés.

16 Maniabilité
Malgré quelques défauts de caméra, on prend vite son perso en main, mais pas ses jambes à son cou.

20 Sons
Des bruitages magnifiques, angoissants, voire terrifiants. Le must en la matière.

16 Durée de vie
Une durée de vie assez limitée mais rallongée par différentes fins et un second scénario.

+ Plus
Une réalisation remarquable. La qualité des graphismes.

– Moins
Le système de caméras. Les animations des personnages.

9/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Au cas où vous ne seriez pas au courant, Silent Hill 3 est en cours de développement. Prévu pour le courant de l'année prochaine, cette suite devrait aller encore plus loin dans l'horreur et le malsain. Et comme une bonne nouvelle n'arrive jamais seule, il semblerait que les développeurs tiennent compte des remarques des joueurs pour mettre en scène Heather, une jeune femme moins lymphatique que Harry Mason (Silent Hill 1) et James Sunderland. On en rêve déjà !

Ambiance magistrale et scénario béton pour une expérience unique. Chair de poule assurée.

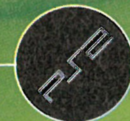
L'avis de Mister Brown

Que ce soit sur PS2 ou Xbox, Silent Hill 2 ne peut laisser insensible. Pensez bien qu'au jour d'aujourd'hui, même votre pire cauchemar n'est que joie, délice et enchantement. Vous voulez connaître l'effroi ? Alors laissez-vous tenter par cette expérience dont on ne ressort pas indemne. Âmes sensibles, s'abstenir ! Un chef-d'œuvre signé Konami.

L'avis de Gollum

Un an s'est déjà écoulé depuis la sortie de Silent Hill 2 sur PS2. La poussière s'est accumulée. Aujourd'hui, véritable copie carbone, à l'exception du court scénario supplémentaire, cette version Xbox ne surprend pas. L'essentiel est cependant respecté et les sentiments d'angoisse et d'oppression n'ont pas pris une ride.

Machine **PlayStation 2** Genre **Course automobile**





Need For Speed Poursuite Infernale 2

Il est 21 heures. Allongé sur mon lit les bras en croix, une grosse interrogation métaphysique traverse soudainement mon esprit : les jeux de caisses feront-ils encore longtemps recette ? Oulalala, je sens que je vais mettre trois plombes à m'endormir… rrrrzzzzzz.

Electronic Arts nous ressort de son placard la poussiéreuse et très controversée série Need For Speed après trois années d'absence. Une démarche qui tend bien à prouver deux choses : primo, le monde du jeu vidéo est gangrené par une crise de créativité aussi tenace qu'une varicelle (bonjour le manque d'idées, dieu bénisse le recyclage, les 128 bits des consoles nouvelle génération a priori n'y changeront rien) ; secundo, développer des jeux de course automobile reste encore et toujours le meilleur moyen de ne pas prendre de risque financier outre mesure. Eh oui les gars, comme les œufs, les temps sont durs !

Dans le vif du sujet…

Ce volet 128 bits, intitulé Poursuite Infernale 2, renoue en fait avec le feeling du meilleur volet de la série, à savoir le quatrième (Conduite en état de liberté), et non pas le troisième comme son titre aurait pu le laisser penser. Enfin, j'me comprends ! Le titre d'Eletronic Arts s'articule autour de deux modes de jeu bien distincts : un championnat (Course mondiale) et le fameux mode Poursuite. Autant mettre les points sur les « i » et les barres sur les « t » tout de suite, le championnat a beau proposer une trentaine de challenges, les courses demeurent dans l'ensemble beaucoup trop classiques et basiques pour retenir l'attention du joueur plus d'un après-midi : le hic, c'est qu'on est obligé de se taper ce mode dans son intégralité pour délocker la plupart des tracés et des voitures.



Le mode Championnat est beaucoup trop classique ; la conduite super simpliste n'arrange pas les choses.







Les effets de stop motion rendent les courses encore plus dynamiques !

NFS, chimi-iono, gaz du sang…

L'attraction de Need For Speed, c'est évidemment le mode « flics versus chauffards ». Deux choix s'offrent à vous : défier les forces de l'ordre en participant à des courses clandestines en plein milieu du trafic (trois interceptions et c'est l'arrestation définitive), ou alors, encore plus amusant, prendre le volant d'une voiture de police pour faire respecter le code de la route. Dans ce cas, vous pourrez demander à vos collègues de poser des herses sur la chaussée ou bien l'assistance d'un hélicoptère qui lâchera des bombes sur la voie. Ces options ne sont pas illimitées : on dispose en tout de trois appels radio pour les barrages et de trois autres pour le soutien aérien, ce qui confère un petit aspect « tactique » aux courses poursuites. Ce mode se révèle d'autant plus tripant que l'ambiance sonore a fait l'objet d'un soin tout particulier : les flics communiquent entre eux tout au long de la poursuite et les commentaires changent en temps réel en fonction des situations, le tout sans aucun décalage. En gros, ça donne ça : « Attention à toutes les unités, ici central, je viens de repérer une Z8 bleue à plus de 200 km/h », « Central, ici unité 41, contact confirmé, je prends





fiche technique

Éditeur	Electronic Arts
Développeur	Electronic Arts
Genre	Course automobile
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Nbre de circuits	10
Spécial	Rien
Existe sur	Bientôt sur Xbox

le suspect en chasse », « Central, je suis dans le fossé, envoyez-moi vite une dépanneuse ». Cerise sur le gâteau, les doublages français sont juste excellents et le tout se déroule sur fond de néo-métal. Vous l'aurez compris, la grande force de NFS, c'est incontestablement son dynamisme. Pour rendre les courses poursuites encore plus palpitantes, les développeurs ont d'autre part eu recours à des petits effets de style bien classieux. Par exemple, lorsqu'on force un barrage de police, on a droit à un effet de stop motion made in Matrix : l'image se fige et la caméra tourne autour de la scène au ralenti avec un effet de blur du plus bel... euh... effet. De même, si vous prenez une bosse à pleine vitesse, la caméra bascule sur le côté montrant la voiture effectuer un saut magistral. L'enchaînement cinématique/jeu, quant à lui, se fait de façon hyper naturelle sans aucun temps de latence pour ne pas gêner la reprise de la conduite. Y a pas à dire, ça l'fait !

Forces et faiblesses

En ce qui concerne la réalisation, une fois de plus, les développeurs d'Electronic Arts nous prouvent qu'ils maîtrisent les entrailles de la PlayStation 2. Les tracés sont longs et proposent des multitudes d'embranchements parfois sur plusieurs niveaux, ainsi que de nombreuses alternances de paysages modélisés avec talent, bien que certains thèmes se révèlent moins convaincants que d'autres (le désert, notamment, est assez terne). Les voitures, quant à elles, bénéficient d'une bonne modélisation (on est quand même loin de GT3) et les programmeurs n'ont pas lésiné sur les effets de particules pour renforcer le dynamisme des courses. Enfin, si l'on n'échappe pas à quelques saccades par endroits, l'animation reste la plupart du temps nerveuse. En revanche, les collisions avec les autres véhicules sont complètement ratées, les voitures ne valdinguent pas dans tous les sens comme dans le premier Need For Speed (sur 3DO et PSone) ; en fait, le moteur de jeu ne gère pas les tonneaux. Le comble pour un titre 128 bits, qui plus est un recyclage ! Cependant, le gros point faible de NFS ne réside pas dans ce dernier point précis mais plutôt dans la conduite qui ne demande aucun talent particulier (petite remarque au passage, le jeu propose deux styles de pilotage, un classique et un autre plus « glissant »). C'est vraiment super arcade, rares sont les moments où le frein sert vraiment, la plupart du temps l'accélérateur suffit (d'où le manque d'intérêt du mode Championnat). Du coup, si les premières parties se révèlent franchement amusantes, la lassitude finit par l'emporter assez rapidement. Poursuite Infernale 2 aurait clairement mérité des modèles physiques plus sophistiqués. En définitive, un bon p'tit jeu d'occasion.

Willow

Un jeu dynamique mais une conduite beaucoup trop arcade



Lorsque vous incarnez les flics, vous pouvez demander un soutien aérien et dresser des barrages.



En vrac

Pas grand-chose à ajouter sur ce titre, si ce n'est que le mode Deux Joueurs en écran splitté s'avère plutôt réussi malgré quelques petits soucis de fluidité de temps à autre. Ce dernier permet de s'affronter en course poursuite mais aussi de participer à trois types de défis. Le jeu propose d'autre part un mode ralenti plutôt spectaculaire ; on regrettera juste que ce dernier ne soit pas en plein écran. Sinon, NFS PI 2 offre un vaste choix de véhicules qu'il faudra évidemment débloquer. Les constructeurs les plus prestigieux sont présents : Porsche, Ferrari, Lamborghini, BMW, Lotus, Ford, Jaguar..., soit au total une quarantaine de modèles. Le nombre de tracés, quant à lui, s'élève à 20. Ces derniers sont toutefois déclinés sur 10 thèmes graphiques. Enfin, vous avez la possibilité de paramétrer l'intensité du trafic dans les options.



Notes

16 Technique Des circuits très détaillés, une bonne distance d'affichage et des effets spéciaux spectaculaires. Saccade un peu.

17 Esthétique Les décors sont pour la plupart réussis et très variés. Voitures bien modélisées.

15 Animation Une bonne impression de vitesse, même si le frame-rate n'est pas toujours régulier.

19 Maniabilité Need For Speed est un jeu d'arcade pur et dur, la prise en main est par conséquent instantanée.

17 Sons Le point fort du jeu. Les communications radio sont super classes. Bruitages et musiques dynamiques.

13 Durée de vie Le mode Poursuite est vraiment amusant mais la conduite est trop superficielle. On se lasse vite.

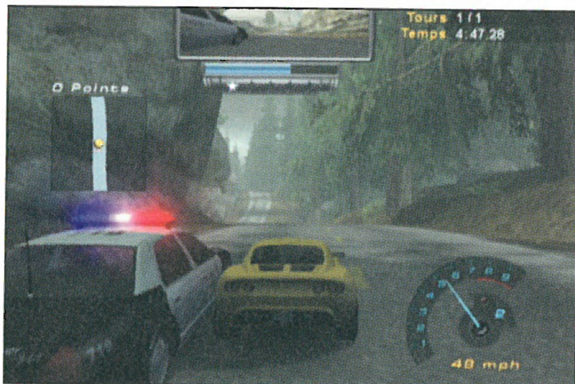
+ Plus
Le mode Poursuite.
La réalisation globale.
Le dynamisme.

– Moins
Un championnat peu prenant.
Conduite trop simpliste !
Les accidents sont ratés.

6/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Pour en savoir un peu plus sur la version Xbox de Poursuite Infernale 2, nous vous invitons à aller jeter un petit coup d'œil aux News. Curieusement, le titre d'Electronic Arts nous a fait une moins bonne impression. Une version GameCube est également en préparation !





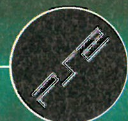

Une modélisation plus que correcte pour les bagnoles.

L'avis de Willow

Marrant au début, Need For Speed montre assez rapidement ses faiblesses. Après quelques heures passées sur le mode Poursuite, la conduite trop simpliste aura raison de votre enthousiasme. Un titre techniquement maîtrisé, dynamique mais lassant.

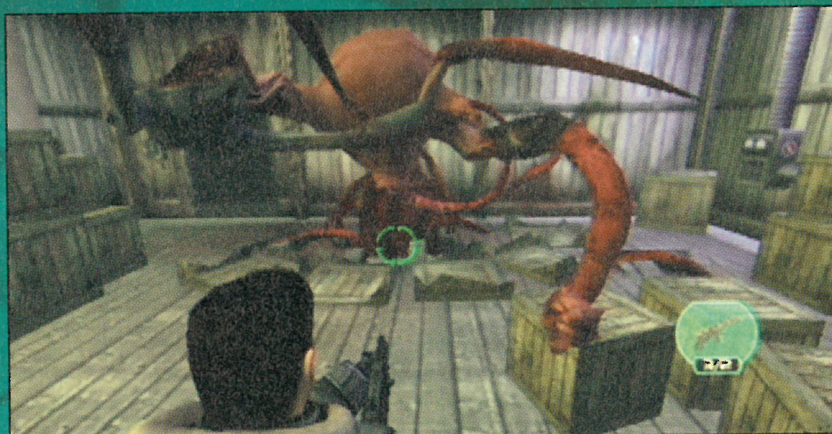
L'avis de Julo

J'ai beaucoup aimé le mode Poursuite, qui s'avère très fun et plaisant à jouer. Mais pour le reste, ça devient très vite ennuyeux : la conduite arcade est rapidement lassante et les challenges très répétitifs. Cela dit, le jeu est globalement bien réalisé, rapide et pêchu... Les fans du genre devraient s'y retrouver.





The Thing



N'ayant rien à voir avec la Famille Adams, La Chose ressemble davantage à Alien et ses monstres polymorphes. Dans le même genre, vous pourrez vous « délecter » avec « Origine Inconnue » (mi-Alien, mi-Blair Witch), un film d'auteur danois tourné avec un budget de 2 euros !

L'adaptation de film en jeu n'est pas toujours chose aisée au regard des nombreuses productions qui ont fait un bide. *La Momie* en est l'exemple type. Je ne vous reparlerai pas du coût élevé de l'acquisition des licences qui, à elles seules, représentent parfois la quasi-totalité du budget alloué pour le développement !
On pouvait donc craindre le pire pour cette transposition, mais dès les premières scènes du jeu, le joueur va rapidement s'immerger dans The Thing, issu du film éponyme de John Carpenter (voir encadré). The Thing, autrement dit « La Chose » dans notre langage, est une entité extraterrestre qui peut prendre n'importe quelle forme organique. Tout l'intérêt de ce titre dans la même lignée que la série des Resident Evil repose sur la paranoïa, la flippe, la méfiance de l'autre et l'abus de confiance. En d'autres termes, s'il fallait se méfier de quelqu'un, ici à la rédac, je commencerai par suspecter l'ange noir alias la Joconde. Mais comme nous allons le voir par la suite, l'intérêt de ce jeu va faire le yo-yo tant il existe des failles dans sa réalisation.



Ces sortes de « Hunters » sont assez coriaces.

fiche technique

Éditeur	Black Label Games
Développeur	Computer Artworks
Genre	Action/Aventure
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Nbre de niveaux	11
Spécial	Rien
Existe sur	PC, Xbox, GC, GBA



Blizzard, vous avez dit blizzard ?

Les nombreuses missions que vous devrez remplir en vue à la troisième personne auront pour objectif de retrouver les petits gars de l'US Outpost 31. En débarquant sur la base polaire, vous assistez à de véritables scènes d'horreur et découvrez des corps atrocement mutilés, sans queue ni tête, coupés en deux... S'ensuivent les premières mauvaises rencontres, qui ne vont pas tarder à vous plonger dans l'angoisse internationale la plus extrême. Des monstres sanguinolents vous attaquent par surprise. Plus ou moins rapides et puissants, ces « choses » sont assez résistantes aux armes conventionnelles. Avant tout, il va donc falloir trouver l'arsenal adéquat à leur éradication. En effet, le seul moyen de s'en débarrasser définitivement est le feu. Les différentes armes (fusil d'assaut, fusil à pompe, grenades, taser, MP5, fusil de sniper...) affaibliront la plupart de ces créatures mais ne les tueront pas. Pour ce faire, chalumeaux et lance-flammes vous permettront de mettre définitivement un terme à leur présence. Tout au long des 11 niveaux du jeu, munitions, trousses de soin, armes et autres objets précieux (clés, paperasses diverses, ordinateurs...) seront disséminés pour que vous ne soyez pas à court de balles ni perdu dans ces environnements macabres. De nombreuses phases du jeu vont également se dérouler en extérieur où le blizzard épais (non sans rappeler le brouillard de Silent Hill) donne une dimension encore plus inquiétante à l'atmosphère des lieux.



Ces terminaux nous renseignent sur la suite de l'aventure et les événements du passé.



Ça va mon copain ?

La particularité de The Thing réside surtout dans le comportement des soldats que vous devrez diriger. Avant toute chose, il va falloir gagner leur confiance puisque tout le monde se suspecte. C'est par le biais de différentes actions, via une interface spéciale, que vous pourrez vous mettre de nouveaux coéquipiers dans la poche. En leur donnant des armes et des munitions, vous les persuaderez que vous êtes des leurs et non un humain infesté. Mais au-delà de cette confiance, ce sera à vous de prendre garde à qui vous confiez cette artillerie. Il existe 2 catégories de personnages : les infectés et les non-infectés. Ceux qui le sont finiront tôt ou tard par muter et vous cracher leur poison au visage, balancer de grands coups de griffes... Alors si vous voyez que votre petit doigt a quelque chose à vous dire, les tests sanguins serviront à en apporter la preuve. Mais les persos qui ne sont pas infectés repré-





Certaines caméras de surveillance permettent de jeter un œil indiscret dans les couloirs avoisinants.

sentent eux aussi un danger pour vous et les autres membres de l'équipe. S'ils assistent à une scène d'horreur, ils pourront être pris de peur panique et n'écouteront plus les ordres donnés. Plusieurs solutions se présentent alors : leur donner des armes plus puissantes, leur injecter un petit coup d'adrénaline, faire le travail tout seul... Mais il s'agira de se dépêcher car ces hommes peuvent péter un câble à tout moment. Ils vont commencer par « pleurer leur génitrice » en s'accroupissant sur le sol, puis se mettre à tirer dans tous les sens. Et ce genre de situation n'a rien d'enviable puisqu'un autre soldat pourra faire les frais d'une balle perdue, ou encore voir ce même gars se suicider en se tirant une bastos dans le caisson ! Il faut donc veiller à leur santé et à leur état d'esprit car tous les hommes qui vous accompagnent ont une spécialité (ingénieur, médecin, flingueur...). Mais l'un des gros défauts de The Thing veut que, malgré l'apparition d'icones au-dessus de la tête de chacun lors d'un changement d'état psychologique, rien ne transparaisse sur leur visage ou leur gestuelle. D'autant plus qu'avec une ambiance sonore presque inexistante qui ne fait malheureusement pas monter la tension, ces derniers ne crient pas. Bref, la première intention est bonne mais manque cruellement de finition.

Encore des lacunes

Les personnages sous vos ordres ne bénéficient pas d'une I.A. parfaite. Il n'est pas rare, lorsqu'on leur confie une mission, de les voir acquiescer, puis de constater qu'ils restent immobiles. On peut aussi remarquer qu'une simple caisse qui peut être contournée est un obstacle infranchissable ou encore qu'une porte ouverte devant eux leur fera prendre le chemin le plus long ! Côté scénario, bien qu'assez prenant, l'action devient tout de même répétitive et possède une difficulté mal dosée. Si l'absence de carte fait défaut dans certains niveaux, le nombre de sauvegardes est trop limité et oblige à recommencer certains passages à plusieurs reprises. Le gameplay n'arrange rien non plus avec un système de visée approximatif, notamment avec le lance-flammes. On se crame plus souvent les pieds - donc perte de santé - qu'on ne touche le monstre. Dans son ensemble, The Thing est un jeu perfectible qui aurait pu apporter de bien meilleures sensations aux joueurs comme aux fans du film. Dans l'éventualité d'une suite, si tous ces défauts sont corrigés, nous aurons sûrement affaire à un excellent titre. Pour l'instant, ce n'est pas le cas, même si The Thing est un jeu qui vous fera passer quelques heures d'angoisse aussi bien sur PS2 que sur Xbox, dont la version est identique.

Mister Brown

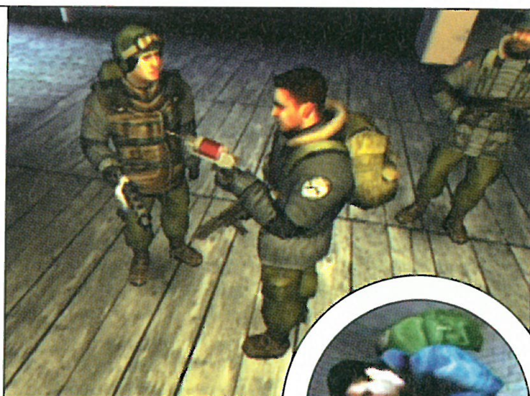
Le film-culte

Pour ceux qui ne le sauraient pas encore, The Thing est issu du film éponyme de John Carpenter avec Kurt Russel sorti il y a tout juste 20 ans. Ce film devenu culte est lui-même un remake du film de Christian Nyby, *La Chose d'un Autre Monde*, datant de 1951. Premier film qui s'est inspiré de l'œuvre de science-fiction de John W. Campbell, *Who Goes There*. Voilà pour la petite histoire, et avec ça, vous allez pouvoir briller en société !



En extérieur, si la jauge de froid (bleue) se vide entièrement, c'est la mort assurée par hypothermie.

La réalisation moyenne et le manque de finition nuisent à la qualité finale de ce titre. De bonnes intentions malgré tout.



Les tests sanguins ne sont malheureusement pas toujours fiables.



Ces deux c... se sont entretués. J'savais que j'aurais dû les buter !





Notes

14 Technique — L'I.A. limitée des personnages ampute l'intérêt de ce titre. Quelques gros ralentissements.

15 Esthétique — Des environnements fidèles au film, souvent glauques. Des conditions climatiques bien retranscrites.

15 Animation — Les personnages sont assez bien animés et les monstres surgissent de toutes parts.

14 Maniabilité — Malgré une vue à la première personne plus précise, de nombreuses actions de tir sont approximatives.

11 Sons — Une bande-son oubliée « volontairement » pour faire monter la pression mais qui n'atteint pas le but recherché.

13 Durée de vie — Quelque 6-7 heures de jeu pour boucler ce scénario si l'on ne recommence pas 20 fois certains passages.

+ Plus — La gestion psychologique. Les graphismes.

− Moins — Le système de visée. L'I.A.

6/10 Note d'intérêt

Plus loin...

En attendant Terminator et Men in Black (Infogrames), Universal Interactive Studios prépare actuellement une autre adaptation cinématographique. C'est l'univers de Spielberg et de Jurassic Park qui nous attend une nouvelle fois. Ce titre, intitulé Jurassic Park : Project Genesis, devrait sortir l'année prochaine.

L'avis de Mister Brown

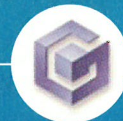
Au premier abord, The Thing m'a séduit par le côté psychologique de ses troupes qu'il faut apprendre à gérer. Mais les nombreuses imperfections ont laissé la place à un sentiment très partagé. Au final, ce titre, qui aurait mérité une bien meilleure réalisation, ne restera pas dans les annales ni dans le cœur des fans purs et durs du film.

L'avis de Chris

S'inspirant de la vie politique française, The Thing est un jeu plein de promesses... non tenues. Le système de stress, avec vos compagnons qui peuvent se retourner contre vous, est par exemple carrément génial, mais finalement, c'est assez mal géré. On a donc du mal à se laisser tenter par ce titre qui, pourtant, possède un fort potentiel question ambiance...

Machine GameCube

Genre Baston 2D





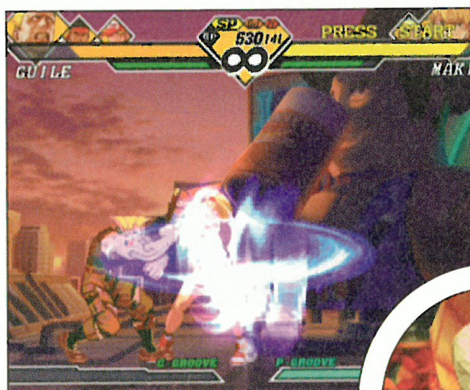




Capcom Vs SNK EO2

La GameCube n'a pas de titres forts en matière de jeux de baston. Heureusement, Capcom Vs SNK EO 2 ramène sa fraise pour rafraîchir une actualité un peu morne dans le domaine ! Ça va dépoter sec sur la 128 bits de Nintendo ! Bloody Roar et les autres n'ont qu'à bien se tenir…

Comme vous devez vous en douter, ce Capcom Vs SNK EO 2 est le dernier épisode de la série des « Machin Vs Trucmuche ». Il rassemble 44 protagonistes tournant autour des univers des jeux Capcom et SNK. Ainsi, vous pourrez réaliser vos fantasmes les plus fous en matière de « cross over » en faisant s'affronter entre eux des personnages issus de King of Fighters, Samouraï Shodown, Fatal Fury, Street Fighter, Darkstalker, Rival Schools ou même Final Fight ! Bien entendu, la qualité de la réalisation est toujours au rendez-vous pour cette adaptation GC, grâce à un mélange subtil de 2D et de décors en véritable 3D, le tout baignant dans une ambiance très « manga ». Comparé à la version PS2 de Capcom Vs SNK 2, le soft jouit étrangement d'un rendu graphique légèrement flou dû à la sortie vidéo de la console de Nintendo (même en RGB). Mais je vous rassure tout de suite, sur ce coup, mes yeux chipotent un tantinet. Autrement, dans l'ensemble, la réalisation est digne d'une machine d'arcade ! Alors, ne flippez pas…

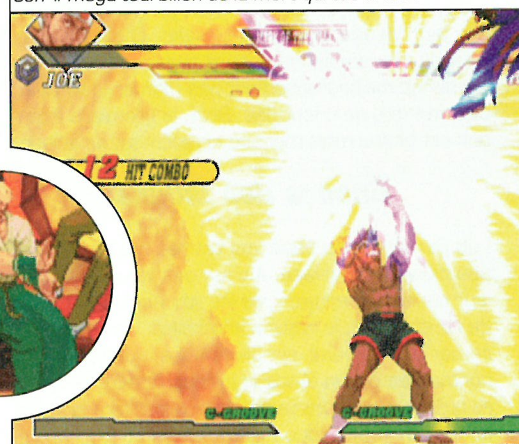


Le super Sonic Boom de Guile aspire son adversaire.

Street Fighter… pour les nuls

Comme l'indique son titre, « EO » signifie « Easy Operation ». Les joueurs débutants fâchés avec les quarts de tour au paddle pourront enfin sortir la totalité des coups spéciaux « de la muerte » de n'importe quel combattant, et ce grâce à une nouvelle interface exclusivement taillée sur mesure pour la GameCube. En effet, après avoir sélectionné votre équipe de pantins musculeux (de 1 à 3 persos), il suffira de choisir l'option « GC-Ism ». Ce mode vous permet de déclencher les furies et les super attaques en imprimant tout simplement une direction au stick situé à droite de la manette (celui de couleur jaune !). Impossible de faire plus simple ! Quant au « AC-Ism », il vous confère un contrôle entièrement manuel des protagonistes et active la croix de direction. Un système judicieux pour les adversaires du stick analogique ou pour ceux qui possèdent assez d'amour propre pour jouter à l'ancienne. À propos de la prise en main, il faut avouer que le paddle de la GC n'est pas très adapté aux softs de baston. C'est pourquoi nous vous recommandons d'utiliser un adaptateur de manettes (PS2, Dreamcast) ou bien de vous habituer à la minuscule croix de direction. Pour ma part, ayant de petites paluches et étant rodé à la pratique de la GBA, je peux vous assurer que la manette d'origine suffit amplement pour prendre son pied tout en restant un minimum précis dans les manipulations les plus chaudes.

Joe Higashi illumine tout l'écran avec son « méga-tourbillon-de-la-mort-qui-tue-la-life ! »



C'est pas terminé…

Le jeu va très loin dans l'assistance du joueur puisque dans n'importe quel mode (AC-Ism ou GC-Ism), vos personnages effectuent désormais automatiquement des parades lorsque vous ne touchez pas à la manette. Un système qui n'est pas sans rappeler celui de Tekken, soit dit en passant. Bref, si vous avez toujours été une « burne » aux jeux de combat, Capcom Vs SNK EO 2 est le soft qui va vous faire prendre une revanche sur votre pote prétentieux ultra-expérimenté. Encore faut-il sortir les coups de façon intelligente et au bon moment… Ajoutez à cela 6 méthodes de gestion de prise en main (les « Fighting-Grooves »), sans oublier toute une tripotée de modes de jeu (Arcade, Survival, Vs, Training, Color Edit…) de derrière les fagots, et vous obtenez au final un titre bourré d'idées et d'innovations. Pour continuer dans la surenchère, les nouveaux prodiges à Street Fighter pourront également sauvegarder les replays de leurs matchs d'anthologie sur leurs cartes mémoire dans le but de les re-visionner à loisir et de se la péter grave. En substance, si vous avez bien suivi, tout a été astucieusement pensé pour flatter l'ego du joueur…

fiche technique

Éditeur	Capcom (Europe)
Développeur	Capcom (Japon)
Genre	Baston 2D
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	8
Difficulté	Facile
Continues	Infinis
Nbre de persos	44
Spécial	Prise en main facile
Existe sur	Arcade

Les Fighting-Grooves !

Il existe 6 catégories de Fighting-Grooves. Il s'agit de commodités de prise en main différentes, qui peuvent influer sur la manière d'effectuer des combos ou des furies. Selon vos habitudes et vos affinités avec un style particulier de jeu, vous jouirez donc du C-Groove. Il permet d'exécuter des super attaques en niveau 1 ou 3 de jauge. Il procure également la garde dans les airs et les contre-attaques. Le A-Groove utilise en revanche l'interface de combat de Street Fighter Zero et autorise l'enchaînement des furies. Le P-Groove confère la parade sur n'importe quel type d'attaque et n'autorise le déclenchement des super attaques qu'en niveau 3. Le S-Groove reprend la jouabilité de la série des KOF. Lorsque le perso est en état critique de force vitale, il peut enclencher à loisir les furies, et ce sans limitation de nombre. Le N-Groove profite de l'interface de KOF 98 et vous souscrit le stockage de plusieurs super attaques. Et enfin, le K-Groove rend le joueur plus résistant aux coups des adversaires et remplit une barre de rage qui donne plus de puissance à votre perso au fur et à mesure qu'elle se sature. Comme dans Samouraï Shodown, en somme ! Pour vous rappeler plus aisément les propriétés de chaque Groove, sachez que C, A et P vous offrent une maniabilité CAPcom, tandis que S, N et K vous allouent une prise en main SNK ! Fastoche, hein ?



La guerre est déclarée !

Je vois se profiler à l'horizon toute une légion de joueurs mécontents, qui se sont donné beaucoup de mal à maîtriser le maniement et les finesses des jeux made in « Capcom/SNK » à force d'acharnement et de rationalisation. Des « hardcore-gamers » scandalisés de voir l'un des meilleurs titres de baston en 2D tomber sous le joug de la masse populaire avec son interface inédite ultra-assistée. Car il est clair que des hordes de « blaireaux » néophytes vont pouvoir exécuter des attaques surpuissantes, sans s'user le pouce, avec la possibilité d'infliger une sacrée tôle aux amateurs les plus confirmés. Moi, je leur répondrai que ces joueurs de pacotille n'auront jamais la science du timing d'un pro, ni les connaissances des priorités des coups qui s'acquièrent à l'aube de l'expérience. Oui, amis du maniement « old school », n'ayez crainte, vous resterez malgré cela les meilleurs ! Et puis, mine de rien, ça vous fera bosser encore plus profondément votre technique. Bon, on arrive maintenant vers la fin de la limite du texte et il faut faire concis. Le constat est implacable : Capcom Vs SNK EO 2 est pour l'instant le meilleur soft de baston disponible sur la GC. Il annihile les doigts dans le nez Bloody Roar Primal Fury en termes de plaisir de jeu et de richesses intrinsèques. Ce qui fait de lui le soft incontournable que tout fan de « bourre-pif » doit se procurer s'il a une GameCube !

Kendy

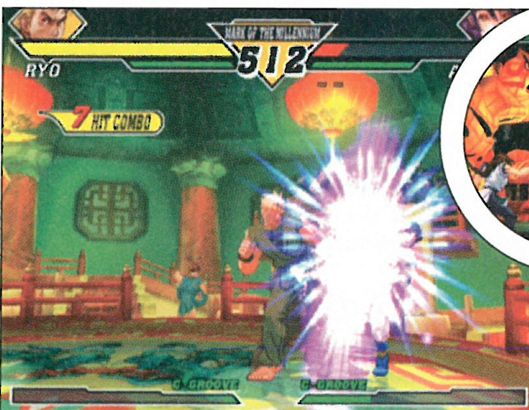
Grâce à une interface inédite, Capcom Vs SNK EO 2 ne s'adressera plus exclusivement aux pros du paddle !



Que serait Ryu sans ses boules de feu...



Zangief est en slip malgré l'hiver.



Athena se prend une série de coups dans la tronche.



Les persos en 2D s'intègrent parfaitement aux décors en 3D !

Notes

17 Technique — De la 2D parfaitement intégrée à des décors en « troidé » !

18 Esthétique — Le style « japanimation » apporte beaucoup de charme au jeu.

19 Animation — On dirait du dessin animé : les mouvements sont dynamiques et coulés !

18 Maniabilité — Le pad GC ne se prête pas à ce genre de jeu. Mais les modes GC-Ism et AC-Ism résolvent le problème.

17 Sons — La B.O. et les bruitages des mandales donnent dans le sensationnel.

18 Durée de vie — C'est l'éternel constat : seul, vous pouvez vous ennuyer ; à deux, vous en avez pour quelques mois !

+ Plus
44 combattants.
Une réalisation parfaite.
Des tonnes de modes de jeu.

– Moins
Le pad GC mal adapté pour la baston.
Le mode GC-Ism rend le jeu trop facile.

8/10 Note d'intérêt

Plus loin...

La polémique qui concerne la fiabilité de la manette GC pour les softs de baston est toujours aussi vive. Des joueurs peuvent par exemple trouver la croix de direction trop petite. Mais sachez que nous avons plutôt rencontré des problèmes de répondant avec certains boutons du paddle ! En effet, la touche Y réagit avec beaucoup de retard, de même que les commandes L et R, qui ont beaucoup trop de « jeu » entre les ressorts et les contacteurs ! De quoi saboter un timing sévèrement rodé. Seul remède à cela : l'anticipation !

L'avis de Kendy

Non seulement Capcom Vs SNK EO 2 est le meilleur jeu de baston en 2D de la GC, mais en plus, il est le meilleur titre de combat « tout court » de la console ! Après un Bloody Roar décevant et un Smash Bros bourrin, les férus de baston n'avaient pas de quoi atteindre les hautes sphères ludiques. Voilà qui est fait !

L'avis de Greg

Je ne suis pas tout à fait d'accord avec Kendy : les fans de jeux de combat en 2D ont déjà une Dreamcast ou une PS2. Pourquoi s'encombrer d'une version GC aux graphismes flous et à la manette incommode, pour ce genre qui exige une précision d'horloge ? Je n'échange pas un baril de CAP Vs SNK DC contre deux barils de CAP Vs SNK GC.

Machine **Xbox** Genre **Aventure**

XBOX

Shadow of Memories

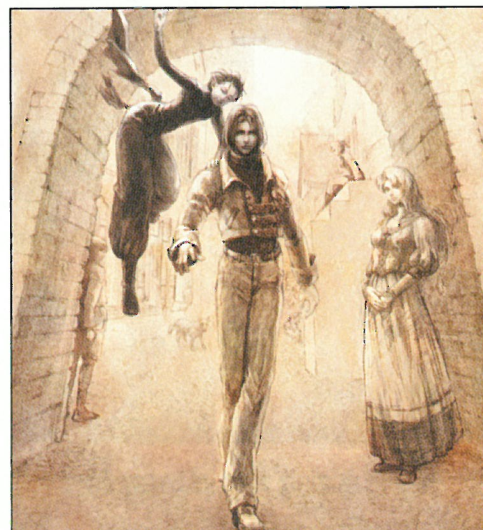
Shadow of Memories est un titre curieux, dans lequel vous succombez à la mort avant d'y échapper à maintes reprises. Voyage dans le temps, meurtres, résolution d'énigmes... Voilà un jeu atypique que l'on (re)découvre avec plaisir, même s'il étonne moins qu'auparavant.

Shadow of Memories est sorti depuis déjà un bon bout de temps sur PS2, et je me souviens encore avec une certaine émotion de son scénario torturé, de son ambiance décalée et des heures qu'il m'a permis d'écouler sans mal. Le retrouver sur Xbox se révèle plutôt plaisant, même si, avouons-le, ses défauts ressortent maintenant avec une certaine vigueur. Pour info, signalons que le jeu a été adapté par Konami of Europe (KOE), une « branche » de Konami basée en Allemagne à qui l'on doit déjà, en partie, Le Tour de France (réalisé en association avec Konami Osaka). Leur travail d'adaptation est ici honnête, sans plus, et n'apporte apparemment rien du tout par rapport au jeu que l'on connaît déjà sur PS2 (en tout cas, rien de nouveau ne m'a frappé). Mais revenons sur tout ce qui fait l'intérêt de cette production vidéoludique un peu à part...

La mort aux trousses

Rappelons à tous ceux qui découvrent ce titre à quel point le scénario de Shadow of Memories est torturé. Vous incarnez ici Eike Kusch, 22 ans, un jeune homme mystérieux qui, dès le début du jeu, se fait lâchement poignarder dans le dos et s'écroule par terre, mort... Et non, ce n'est pas un rêve, un flash-back ou je ne sais quoi : Eike est réellement censé être mort ici. Un parfum d'ésotérisme torride baigne ce titre lorsqu'un personnage mystérieux appelé « homunculus » apparaît. Le terme peu connu d'homuncule désigne une personne de petite taille, pouvant être douée de pouvoirs surnaturels, et ce dernier va vous tenir un discours pour le moins curieux. Il vous propose en effet de vous envoyer dans le passé, une demi-heure avant l'heure de votre mort, afin de faire ce qu'il faut pour éviter l'événement tragique qui mène à votre décès. S'ensuit alors une fantastique course contre le temps qui passe et contre la mort à venir. D'abord très dirigiste, Shadow of Memories vous laisse peu à peu davantage de liberté. Le système de voyage dans le temps s'étoffe (vous avez accès à différentes époques, du Moyen Âge à nos jours), les personnages sont plus nombreux, vous rencontrez leurs ancêtres ou les découvrez plus jeunes, etc. Pour peu que l'on rentre dans l'atmosphère du jeu, celui-ci devient rapidement très prenant.

Notez que le temps qui passe est très important. C'est pour cette raison que vous le verrez constamment affiché sur votre écran. Quelle que soit l'époque où vous vous trouvez, il s'écoule de la même façon, et 5 minutes passées en 1580 s'écouleront de la même façon en 1902 ou en 2001 (et vous ne pouvez évidemment pas être partout à la fois). À vous de faire ce qu'il faut à la bonne époque pour éviter votre mort à telle ou telle période. Pas toujours facile... L'heure de votre prochain décès peut vous être prédite par une diseuse de bonne aventure, ce qui vous mettra évidemment encore davantage la pression. Car oui, une mort écartée, dans le jeu, en cache toujours une autre (vous pouvez mourir écrasé, empoisonné, poignardé, assommé...), et ce jusqu'à ce que vous leviez, à la fin, le vaste voile de mystère qui recouvre le jeu.



Voyage dans le temps ou mondes parallèles ?

Shadow of Memories est un jeu qui plaira à ceux qui aiment gentiment se prendre la tête. Son concept va suffisamment loin pour se révéler intéressant et tenir en haleine tous ceux qui plongeront dans son histoire. Ici, on ne sait pas trop si on voyage vraiment dans le temps, ou s'il est plutôt question de mondes parallèles (deux concepts totalement différents). Notez que les incohérences sont peu nombreuses ici, ou alors elles sont voulues. Pas d'anachronismes déplacés, sauf par exemple lorsque vous vous rendez au Moyen Âge et que vous surprenez la population avec votre briquet (ce qui semble fort logique). Vous allez mourir maintes et maintes fois dans Shadow of Memories. C'est normal, c'est le concept du jeu. Il faudra parfois même mourir effectivement plusieurs fois pour atteindre les 100 % à la fin d'un chapitre (il y a dix chapitres en tout, avec le prologue et l'épilogue, et à chacun d'eux un pourcentage de « découverte » vous est attribué). L'interaction avec les personnages aux différentes époques est passionnante. Vous ferez la connaissance d'un alchimiste, d'un peintre,





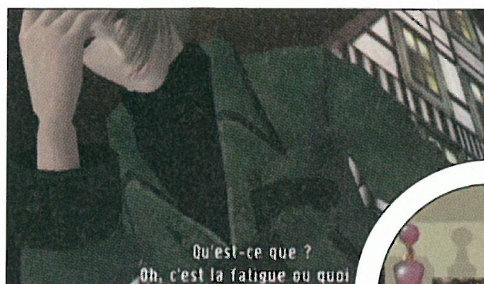




Paradoxe fréquent dans le jeu : vous pouvez vous rencontrer vous-même ! Attention, cela peut être dangereux...

fiche technique

Éditeur	Konami
Développeur	KOE R&D
Genre	Aventure
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Nbre de fins différentes	5
Spécial	Scénario étrange...
Existe sur	Playstation 2



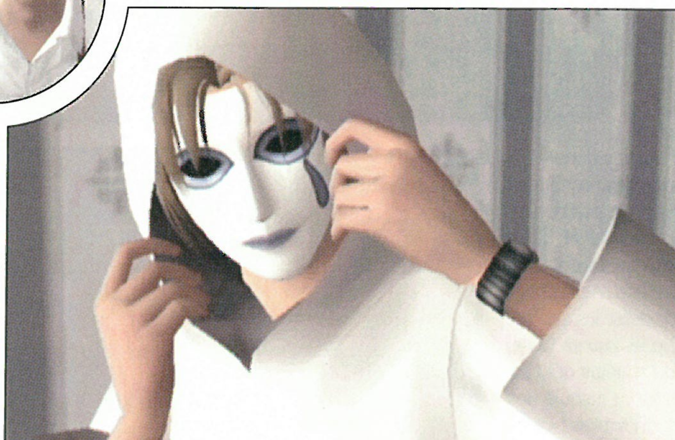


Cette pierre couleur sang - la pierre philosophale - joue un rôle central dans le scénario de l'histoire.



d'un producteur de films… Et cela n'est évidemment jamais gratuit. Les clins d'œil sont multiples, vos actions ou le choix de vos dialogues influent sur la fin du jeu (il y en a plusieurs, je le rappelle – pensez à garder vos sauvegardes !), et l'homuncule, personnage décidément très mystérieux, semble être tour à tour votre ange gardien ou au contraire un vrai petit démon. Très déstabilisant tout ça. Bref, tout aussi réussi que sur PS2 dans le fond – normal, c'est exactement le même jeu –, Shadow of Memories est un titre atypique attachant qui a tout de même pris un sacré coup de vieux. Retrouver le jeu à l'identique après un an et demi, et sur une machine censée être plus puissante, est difficilement pardonnable. Et puis, il y a ce léger clipping en ville, les paramètres sonores mal réglés (on peut les corriger dans les options), l'interaction que l'on découvre tout à coup fort limitée avec les personnages, maintenant que l'effet de surprise est passé… Bref, le jeu plaira certainement encore à pas mal de joueurs « mystiques », prêts à plonger dans son scénario, mais nombreux sont ceux qui le trouveront tout de même un peu « has been ». D'où une note revue légèrement à la baisse, malheureusement…

Chris



Un titre toujours aussi prenant qui a malheureusement assez mal vieilli…

Notes

14 Technique
Ensemble réussi, sans fioriture particulière. Clipping discret mais mal venu.

15 Esthétique
Le jeu a toujours été réussi esthétiquement, même s'il n'impressionne plus guère.

15 Animation
SOM est en fait un jeu-film dans lequel on regarde beaucoup évoluer les autres personnages.

14 Maniabilité
Une interface simple pour un jeu au scénario riche mais aux possibilités limitées.

14 Sons
Voix et musiques d'ambiance réussies. Bruits de pas ridicules…

14 Durée de vie
Il est conseillé de rejouer à SOM plusieurs fois pour découvrir toutes ses fins.

+ Plus
Un titre assez beau et prenant, original…

– Moins
Le jeu a pris un petit coup de vieux en un an et demi… L'interaction est limitée, certains se lasseront vite.

6/10 Note d'intérêt

Plus loin…

Tips à deux euros : au tout début du jeu, vous allez vous apercevoir que les bruits de pas d'Eike, lorsqu'il court, sont tout simplement insupportables (ça résonne comme dans une église, on dirait qu'il porte des fers, c'est n'importe quoi). Allez donc dans les options, où vous pouvez régler individuellement le volume de la musique, des sons, etc. Avec les bons réglages, vous trouverez le jeu beaucoup plus calme et reposant…







Hugo est un jeune garçon curieux à l'esprit vif. Vous le croiserez souvent.







Margarete est peut-être une de vos ancêtres. Allez-vous lui faire cette révélation ?

L'avis de Chris

Je me souvenais d'à peu près toutes les énigmes déjà résolues sur PS2, et redécouvrir SOM m'a réellement fait plaisir. Maintenant, il faut bien avouer que le temps qui passe est impitoyable et ce qui semblait sublime devient acceptable, sans plus. On apprécie surtout ce titre pour son ambiance. Ceux qui n'accrocheront pas seront donc déçus.

L'avis d'Angel

Bien que le titre ait vieilli, Shadow of Memories reste un jeu possédant un des meilleurs scénarios que j'ai vus ces dernières années. C'est sûr, le gameplay n'est pas très poussé et ça n'arrête pas de jacter, mais si vous aimez les histoires mystiques à rebondissements, vous serez convaincu. Dommage que la durée de vie soit si courte…

Machine **Xbox** Genre **Taxi « chtarbé »**

XBOX

Crazy Taxi 3 High Roller

Après un deuxième épisode décevant, Crazy Taxi revient en exclusivité sur Xbox. Les nouveautés sont-elles au rendez-vous ? Pas du tout ! Est-ce qu'on se fiche de nous ? Pas complètement... Mais un peu quand même !

Crazy Taxi premier du nom fut un divertissement de premier choix sur Dreamcast... Certes il avait divisé les foules avec son principe répétitif (faire un maximum de courses dans le temps imparti), mais son gameplay accrocheur et fun avait incontestablement su générer un gros paquet de fans à travers le monde, dont je fais partie. Ceux qui se sont penchés assez longtemps dessus ont trouvé une certaine subtilité dans les diverses manœuvres qu'il fallait apprendre à maîtriser pour péter les scores. Crazy Dash, Crazy Drift, Crazy Stop et autres Crazy Drift Stop représentaient autant de manips qui rendaient le gameplay de plus en plus fun... jusqu'à une certaine limite de saturation, tout du moins ! Cette dernière ne fut pas repoussée d'un iota avec Crazy Taxi 2, dont les seules nouveautés résidaient dans le Crazy Hop (le saut), les personnages inédits, et New York, qui remplaçait San Francisco. À part ça, que de la redite, du déjà-vu, et même pas la possibilité de jouer dans l'ancienne ville ! Bref, un intérêt plus que limité pour ceux qui s'étaient déjà tiré la bourre sur le premier épisode.



Les Crazy Drift permettent de prendre des virages plus serrés et de se faire un petit pourboire.

What's up ?

Avec Crazy Taxi 3, les choses n'ont qu'à moitié changé. Ainsi, Sega s'est dit qu'il serait peut-être judicieux d'implémenter ici les deux anciennes villes en plus de la nouvelle, Las Vegas. Une sorte de compil, donc, ça fait un peu moins foutage de gueule. Notez également que ces deux vieux terrains de jeu ont au passage été agrandis, quelque peu remaniés, et qu'il est désormais possible d'utiliser le Crazy Hop et de prendre plusieurs clients en même temps dans San Francisco. À part ça, rein de neuf question gameplay ! Toujours pas de modes de jeu supplémentaires, et même pas de nouvelle manip spéciale pour rafraîchir un peu la formule. Pour parler réalisation maintenant, le passage sur Xbox est assez insignifiant. Le moteur semble être le même en un petit peu amélioré. Les développeurs se sont contentés de nouveaux effets spéciaux, d'éclairages sympas... Mais rien de bluffant. La nouvelle ville de Las Vegas est vraiment gigantesque et bien agencée (on peut même sortir du centre et aller dans le désert), le trafic est un peu plus dense, etc., mais au passage, on récolte de gros ralentissements et un clipping toujours présent dans certaines portions. Autant dire que les fans de la série, qui se sont déjà tapé les deux premiers épisodes, ne trouveront ici qu'un intérêt très maigre. Pour les autres, ceux qui ne connaîtraient pas encore Crazy Taxi, ce troisième opus est au contraire l'épisode indispensable.

Julo





Notes

12 Technique — Nouvelle ville plus grande et remplie, nouveaux effets... mais peu surprenant et il y a du clipping !

12 Esthétique — Du pur Crazy Taxi, graphiquement moyen pour de la Xbox mais ça reste sympa et délirant.

12 Animation — Ça va toujours vite dans les deux vieilles villes, mais on note de gros ralentissements dans la troisième !

16 Maniabilité — Top of the pop. Absolument rien de neuf, mais la conduite (ultra-arcade) reste toujours de très bonne facture.

15 Sons — Bruitages corrects et bande-son sympa, toujours à base de Offspring mais aussi de Bad Religion et de Silver Bullit.

13 Durée de vie — Pour la première fois, Crazy Taxi ne se moque pas du joueur avec la présence des 3 villes de la série. Sinon...

+ Plus — Comprend les 3 villes de la série. Toujours très fun, pour ceux qui ne connaissent pas.

– Moins — Rien de neuf. La série tourne carrément en rond ! Durée de vie limitée par le principe répétitif.

6/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Le jeu propose encore un mode délirant, le Crazy X, dans lequel une série d'épreuves débiles vous permet de maîtriser au mieux votre taxi et de débloquer des bonus.

fiche technique

Éditeur	Infogrames/Sega
Développeur	Sega Hitmaker
Genre	Taxi « chtarbé »
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	2 (+réglage trafic et temps)
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Nbre de villes	3
Spécial	-
Existe sur	Rien d'autre

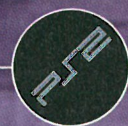
L'avis de Julo

Il ne m'a pas fallu plus de 10 secondes pour maîtriser Crazy Taxi 3... Rien de neuf à signaler dans le gameplay, si ce n'est la nouvelle ville gigantesque ! Les nouveaux venus pourront accrocher à mort et le trouver très fun, mais les vieux briscards s'en lasseront immédiatement. Seul l'aspect compil des 3 épisodes pourrait lui sauver la mise.

L'avis d'Aruno

Pêchu, agréable à jouer et riche de mini-jeux gentillets, ce soft vient s'asseoir directement dans le salon des valeurs sûres de la bécane noire et verte... On regrettera cependant un manque évident d'idées nouvelles, des graphismes faiblards en regard des capacités de la Xbox et un aspect « recyclage » un peu lourdingue.

Machine **PlayStation 2** Genre **Course automobile**



Ferrari F355 Challenge

Deux ans après sa sortie sur Dreamcast, Ferrari F355 Challenge revient sur la console concurrente de Sony... Qui l'eut cru, à l'époque ? Pas grand monde, mais intéressons-nous sans plus attendre à ce portage.

Notes

Technique 14
Les modèles physiques sont bons, la modélisation aussi, mais le reste a bien vieilli !

Esthétique 13
Aucune amélioration graphique, c'est pas vraiment moche mais presque !

Animation 15
Le jeu est fluide, mais certains lui reprocheront ses sensations de vitesse réduites.

Maniabilité 16
C'est jouable et la marge de progression est énorme. Accélération et freinage ne sont plus analogiques.

Sons 13
Des musiques rock vraiment minables, mais les bruitages sont tout à fait corrects.

Durée de vie 15
Un nouveau mode de jeu, un championnat inchangé et un apprentissage toujours si long !

Plus +
La simulation à son paroxysme !
Marge de progression gigantesque.
Gameplay unique.

Moins –
Portage sans améliorations.
Un peu vieillot (I.A. très moyenne, pas de dégâts...).

Note d'intérêt 7/10

Plus loin...

seul mode de jeu de plus, s d'amélioration graphique, osence de mode link, pas nalogique au paddle, ça t bien un point de moins e la version Dreamcast ! volet qui date de deux ans à...

Allez, vous me connaissez bien, vous savez que j'aime remettre les choses dans leur contexte... Alors revenons un peu en arrière, pour ceux qui manquaient à l'appel il y a deux ans, et intéressons-nous d'abord au fond du jeu... F355 Challenge propose un gameplay très, très axé vers la simulation. Non seulement il vous faudra un bon bout de temps avant de maîtriser complètement votre véhicule, de comprendre et de prévoir ses réactions (les modèles physiques sont intransigeants), mais en plus, vous devrez littéralement connaître par cœur un circuit avant d'espérer ne serait-ce que doubler un seul des 7 concurrents ! Impossible de se lancer dans un virage à fond, en espérant gagner du temps avec un freinage tardif et en se disant qu'on rattrapera tout ça avec un petit dérapage des familles... Oh que non ! Il faudra au contraire connaître la trajectoire, le freinage et le rapport optimum pour gagner quelques centièmes de seconde à chaque passage difficile et rattraper ainsi les adversaires, qui assurent un max mais peuvent aussi faire de petites erreurs... La progression d'un joueur dans F355 est véritablement unique... Certes, le jeu ne propose pas un déluge de modes de jeu, il n'est même pas possible de piloter autre chose que la F355 (!) ; mais ce côté austère et minimaliste est largement compensé par la marge de progression, énorme, qui motive réellement lorsqu'on passe d'une longue phase d'entraînement et de reconnaissance du circuit à la première victoire en course. Notez d'ailleurs que le mode Training est vraiment super bien fichu, et que des aides au pilotage peuvent être désactivées ou non selon votre niveau et votre perfectionnement.

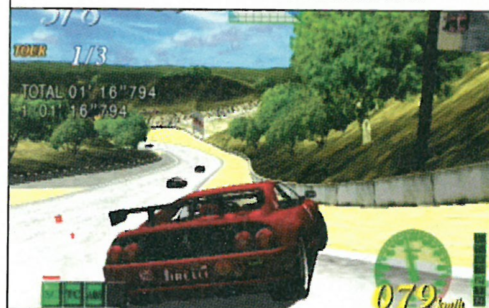
Portage sans surprises

Bref, j'aime toujours autant cette simulation, qui reste vraiment unique en son genre. Mais deux ans ça fait long, l'ensemble a tout de même pas mal vieilli. Pas de déformations, une I.A. très peu développée... Sega ne s'est même pas fatigué en adaptant les graphismes, identiques



Les conditions météo sont nombreuses et peuvent être parfois apocalyptiques !

Le virage le plus difficile de Laguna Seca... Les fans de Gran Turismo le connaissent bien.





à la version Dreamcast, l'aliasing et le flashy en plus ! Seules nouveautés : une vue extérieure, une épreuve supplémentaire en Multijoueur (poursuite) et un nouveau mode de jeu. Ce dernier est vraiment sympa mais ne casse pas non plus des briques : il faut cumuler des points en se plaçant correctement, mais aussi en doublant sans heurt, en utilisant les techniques d'aspiration, de dérapage, etc. Pour finir, le mode Multijoueur en link a disparu et le freinage et l'accélération ne sont plus analogiques au paddle... Ça sent quand même le travail vite fait.

Julo

fiche technique

Éditeur	Sony C.E.E.
Développeur	Sega AM2
Genre	Course
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	3 (+ aides)
Difficulté	Difficile
Continues	Sauvegardes
Nbre de circuits	11
Spécial	50/60 Hz, compatible GT Force
Existe sur	Dreamcast et Arcade

L'avis de Julo

F355 est un jeu unique qui ravira les fanas de simulations pures et dures... Moi j'ai adoré, mais il est possible que pas mal de gens détestent ! La sensation de vitesse est limite, le contenu du jeu aussi, mais le plaisir de progresser et d'apprendre à piloter est vraiment motivant. À vous de voir maintenant !

L'avis de Gollum

La simulation automobile a vite tendance à m'ennuyer. Pourtant, ô étonnante révélation, F355 Challenge me captive avec sa conduite ultra-pointue offrant un sentiment de réalisme vraiment inédit. Immersion totale. Moins complet qu'un GT3, certes, mais autrement plus grisant en termes de conduite...

Toutes les sorties européennes

On aime décidément l'exhaustivité, à Joypad. Pour preuve, pas moins de 35 tests en Zapping, dont la qualité générale n'est, il est vrai, que le reflet des sorties en ce début d'automne 2002. Même s'il n'y a pas que du mauvais, c'est surtout le syndrome énièmes versions et portages qui frappe. À quelques exceptions près évidemment. Encore une fois, il faudra attendre les méga-hits de cette fin d'année pour pouvoir s'en mettre plein les mirettes. Parce que les quatre consoles majeures du marché sont littéralement « on fire » et vont clairement tout donner ! Allez, keep the faith !

Blade 2 : bloodlust

Si Buffy Contre les Vampires sur Xbox proposait de bonnes idées de gameplay, on ne peut pas en dire autant de ce beat'em all dédié au « Day Walker ». Non seulement les développeurs de Mucky Foot n'ont fait preuve d'aucun effort d'imagination, mais en plus, le système de combat se révèle d'une inefficacité incroyable. Comme dans Bruce Lee, les coups sont regroupés sur le stick analogique droit, ce qui permet de filer des coups de tatane derrière soi. Confus au possible. À cela s'ajoutent des animations d'une rigidité hallucinante, une I.A. catastrophique et une réalisation graphique tout juste acceptable. Le film de Del Toro, largement supérieur au premier opus, méritait vraiment mieux que ça. Soporifique et bas du front.

Willow



3 — Éditeur : Activision — Machine : PlayStation 2

Blade 2 : bloodlust

Breath Of Fire 2





Après le premier volet traduit en français, voici la suite qui, malheureusement, ne suit pas cette voie heureuse. Dommage, car même s'il ne profite pas de la superbe réalisation d'un Golden Sun (je vous rappelle qu'il ne s'agit que d'un portage de la SNES), il n'en reste pas moins passionnant et surtout très long et riche. Sur fond d'affrontements entre les dragons et le nouveau dieu maléfique qui gagne chaque jour en puissance, le héros devra rencontrer de nouveaux compagnons dont les capacités (traverser les précipices, parler aux arbres) lui permettront d'avancer dans sa quête. Si l'anglais ne vous fait pas peur, foncez ! Les RPG sont tellement rares en France qu'il ne faut pas les laisser passer.

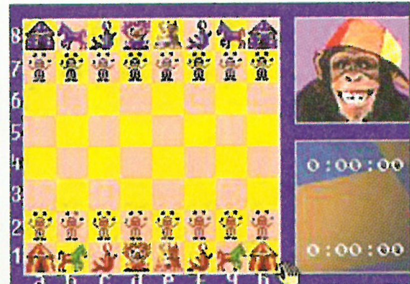
Greg

8 — Éditeur : Ubi Soft — Machine : Game Boy Advance

Chessmaster

L'incroyable « Chessmastah » débarque sur GBA et va faire des émules ! Le soft est toujours aussi complet avec son mode Tutorial et ses 150 parties anthologiques en mémoire, qui vous permettent d'étudier les stratégies des grands maîtres. L'interface est fidèle à elle-même, c'est-à-dire fort simple à prendre en main. L'intelligence artificielle du « Père Fourras » est flexible et s'adapte avec nuance aux styles de jeu des débutants comme à ceux des amateurs plus confirmés. Bref, « Chessmastah » va devenir votre compagnon favori dans les transports en commun. Un outil indispensable pour qui veut affûter sa mémoire de manière ludique !

Kendy



8 — Éditeur : Ubi Soft — Machine : Game Boy Advance

Chessmaster

Crashed



Comme sur Xbox (où le jeu s'appelle Crash), Crashed n'est qu'un petit titre sans aucune envergure.

Certains pourraient même dire qu'il s'agit d'un Destruction Derby en plus gonflant. Si, graphiquement, ce n'est pas catastrophique, la maniabilité est a contrario plus que mauvaise. Les voitures se conduisent comme des Majorette®. Les modes de jeu, bien que nombreux, se ressemblent tous et n'apportent pas assez de fun pour éviter que l'on éteigne la console au bout d'une demi-heure. À noter aussi des chutes de frame-rate assez marquantes dans les arènes enneigées. En résumé, techniquement, c'est pas la joie, et au niveau gameplay, c'est lourd. Bref, à éviter.

Angel



4 — *Éditeur : Rage Software* — *Machine : PlayStation 2*

Deathrow



Dans les news des mois précédents, on vous l'avait annoncé comme un jeu bourrin et on avait vu juste. Deathrow est une discipline sportive qui ressemble à du basket futuriste où tout le monde s'en met plein la tronche, un peu dans l'esprit de Speedball. Si, globalement, les graphismes sont bons, en revanche, la maniabilité est horripilante. On est constamment perdu dans les caméras et on passe son temps à chercher le disque qui sert de balle. Bien que deux modes de jeu soient disponibles, on atteint rapidement les limites de ce titre qui, même à deux, se révèle saoulant. Le rythme est mauvais, les animations molles... bref, autant prendre Speedball sur GBA.

Angel







4 — *Éditeur : Ubi Soft* — *Machine : Xbox*

Disney's Magical Quest (starring Mickey and Minnie)



Réalisé par Capcom sur Super Nintendo, ce titre, considéré comme l'une des meilleures adaptations ludiques de l'univers Disney, se voit porté sur GBA. La magie opère toujours, et, bercé par de douces mélodies, de magnifiques graphismes nous transportent instantanément vers un onirisme enfantin. Mais au-delà de la qualité de sa réalisation, la conception de ce titre reste aujourd'hui encore excellente, en particulier la nécessité de changer de costume pour s'adapter aux différentes situations. Bien sûr, cette nouvelle version apporte quelques bonus : un mode Deux Joueurs (jouable avec une seule cartouche) qui permet de faire la course à travers de petits stages, l'ajout de Minnie et la possibilité de sauvegarder. Cette option amplifie d'ailleurs la seule fausse note de ce titre : il est très facile et mieux vaut donc jouer en mode Difficile (si on a plus de 5 ans) !

Yann





7 — *Éditeur : Nintendo* — *Machine : Game Boy Advance*

F1 2002



Portage oblige, cette version GameCube de F1 2002 est en tous points identique à son homologue Xbox. Ce qui signifie qu'on ne retrouve pas la jauge d'aspiration ni les challenges inédits de la mouture PlayStation 2. Pourtant, cette adaptation aurait logiquement dû bénéficier de ces petites innovations sympatoches. Rappelons que le jeu est sorti sur PS2 au début du printemps ! En dépit de cette bizarrerie, cette simulation de F1 demeure un excellent titre à la fois fun et suffisamment réaliste. On pourra également regretter le manque relatif de fluidité par temps de pluie. Il serait peut-être temps de tirer parti des capacités des machines, les gars, non ?

Willow



7 — *Éditeur : EA Sports* — *Machine : GameCube*

Go ! Go ! Beckham !



Comme me le faisait remarquer Traz, Go ! Go ! Beckham ! est un jeu de plate-forme inspiré de Soccer Kid (aussi prévu sur GBA !), un titre aussi vieux que Willow, sorti en 1993. Le principe est ultra-simple : un Beckham dans sa version SD enfantine doit traverser les niveaux de l'Île du Foot en s'aidant de son ballon pour battre les ennemis. Bon, ok, le titre s'adresse exclusivement aux plus jeunes. C'est certes beau, graphiquement agréable, mais côté idées, on est au stade zéro, et question gameplay, tellement loin de Mario Advance 2... Bref, excepté par fanatisme pour Beckham, je ne vois pas ce qui pourrait nous faire acheter ce jeu...

Angel



5 — *Éditeur : Rage* — *Machine : Game Boy Advance*



Deathrow



F1 2002



Go ! Go ! Beckham !

Gumball 3000

Roux Manager 2002

The Animated Series

Largo Winch

Gumball 3000

À la manière de Burnout, Gumball 3000 vous installera au volant de caisses plus ou moins puissantes pour des runs en pleine circulation face à 2 autres concurrents. Les accidents vont donc être légion et la police, sur le qui-vive, vous prendra en chasse au moindre excès de vitesse. Avec une bonne sensation de célérité mais de nombreux ralentissements, Gumball 3000 est un titre sans originalité mais qui est issu d'une véritable course réservée à des milliardaires en mal de sensations fortes. Le problème est que cet « amusement » de riches coûte la vie à plusieurs personnes chaque année. Véridique ! Voilà, maintenant c'est dit, je vous laisse seul avec votre conscience.

Mister Brown

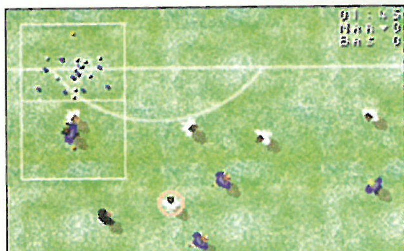




5 — Éditeur : SCI — Machine : PlayStation 2

Guy Roux Manager 2002

« Gaille-Rouks » Manager arrive en force pour prendre en main le destin du monde footballistique sur GBA. Il est question ici principalement de gestion d'équipes et de thunes, en transférant les joueurs de façon intelli-





gente comme du bétail. Son autre spécificité est de proposer des matchs que vous pouvez jouer en temps réel, qui ressemblent à s'y méprendre à du Kick-off, contrairement à d'autres titres où les rencontres sont automatisées. Pour l'envergure de la GBA, GR Manager 2002 est donc un bon Bernard Tapie-like qui offrira aux joueurs une nouvelle façon d'aborder le « foutchebol », en se conduisant en parfaits capitalistes obnubilés par le profit.

Kendy

6 — Éditeur : Ubi Soft — Machine : Game Boy Advance

King of Fighters Ex Neo Blood

Pour entrer dans le vif du sujet, sachez que KOF sur GBA ressemble à une mouture 50 % terminée de la version Neo Geo. Les musiques et les bruitages sont de qualité médiocre et les combattants ne jouissent pas d'étapes d'animations poussées. De plus, les décors des différents stages ont perdu leurs fabuleux scrollings différentiels, ce qui nous donne au final une production d'une platitude exaspérante. Heureusement, les 24 persos et la jouabilité sont au rendez-vous et il s'avère toujours aussi sympathique de jouter en équipe. Si on le compare à SF Revival sur la même machine, KOF ne fait absolument pas le poids. Et puis le prometteur Street Fighter Alpha 3 est pour bientôt...

Kendy





6 — Éditeur : Big Ben Interactive — Machine : Game Boy Advance

Kong The Animated Series

Quelle classe : je ne savais pas qu'il existait un dessin animé inspiré de King Kong qui passait à la télé. Kong est un jeu de plateforme/action dans lequel vous devez remplir divers objectifs comme récolter des cartes ou des pierres sacrées. La réalisation s'avère plutôt sympathique et colorée, ce qui devrait séduire les très jeunes joueurs. Hélas, son concept n'a rien de révolutionnaire. Vous dirigez Kong et pouvez, durant la partie, switcher avec d'autres protagonistes ou fusionner les personnages pour obtenir le « Méga Kong ». Bref, on ne pourra que lui reprocher un certain manque d'originalité, et ce malgré une réalisation fort agréable.

Kendy



6 — Éditeur : Ubi Soft — Machine : Game Boy Advance

Largo Winch

Le coup classique : une licence acquise à prix d'or, un titre ultraporteur auprès du grand public, une adaptation confiée à des développeurs pétris de « nobles » aspirations... Hélas, le jeu inspiré de la célèbre BD de Francq et Van Hamme est loin de faire honneur à l'œuvre originale. Gameplay datant du crétacé, scénario rivé sur des rails, énigmes cousues de fil blanc (prendre objet à côté de la porte pour ouvrir la porte, etc.), système de combats scriptés sans intérêt, plantages intempestifs (sur une version déf !), mise en scène soporifique, graphismes tout juste bof... Ah ça, on s'em... sévère à diriger un père Largo empêtré dans une vague histoire



d'OGM volés ! Allez zou, on oublie vite cette honte, on sèche ses larmes et on passe à autre chose... Ah si, une dernière question à méditer : comment les ayants droit de la série ont pu accepter qu'Ubi Soft sorte un « truc » pareil ?

Elwood



3 — **Éditeur : Ubi Soft** — **Machine : PlayStation 2**

Legion Legend of Excalibur

Encore un titre qui ne restera pas dans les annales. Ce Diablo-like mal inspiré offre un scénario médiéval plus que basique servant juste de prétexte à des combats ennuyeux où l'on ne fait qu'appuyer sur le bouton comme un malade, et des phases d'exploration sans intérêt. Graphiquement, c'est la loose totale : c'est moche et très mal animé. En revanche, les cinématiques sont assez jolies. Il y a bien un système d'ordres pour les compagnons venant se greffer au groupe qui apporte une touche RTS intéressante, mais il n'a rien de révolutionnaire et ne suffit pas à relever le niveau. Au final, comme dirait Willow, ça ne casse pas trois pattes à un canard boiteux.

Angel





4 — **Éditeur : Midway** — **Machine : PlayStation 2**

Le Monde des Bleus 2003



Dans la catégorie jeux de foot, la série du Monde des Bleus s'est toujours positionnée en outsider. Sauf avec cette édition, qui est franchement décevante par rapport aux piliers que sont FIFA et PES. Pourtant, la modélisation des stars du ballon rond est incontestablement la meilleure que l'on ait vue et le nombre d'équipes disponibles est ahurissant. Le problème, c'est que le gameplay et l'I.A. sont loin d'être au point. La circulation de la balle s'avère pénible, le jeu aérien est franchement mauvais et les actions dans la surface ultra-brouillonnes. Reste les animations qui, en plus d'être médiocres, se répètent inlassablement. Encore un essai raté pour Sony, rendez-vous l'année prochaine...

Angel





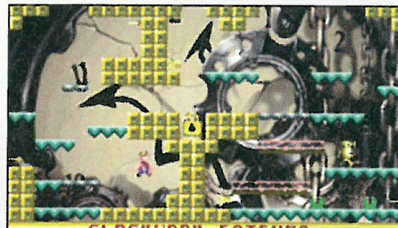
5 — **Éditeur : Sony C.E.E.** — **Machine : PlayStation 2**

Manic Miner



Bon, je vois déjà les vieilles carcasses nostalgiques crier au sacrilège à la vue de la note. Mais on aurait tout de même aimé de meilleurs graphismes sur GBA. Manic Miner est un classique du jeu de tableaux. Son principe est fort simple : il s'agit de ramasser toutes les clés d'un niveau pour pouvoir activer le passage au stage suivant, avec son lot de nombreux pièges à déjouer, comme des tapis roulants ou encore des créatures inhospitalières. À l'instar de Donkey Kong, le challenge du soft réside dans l'analyse pertinente du parcours idéal pour choper les fameuses clés. Un soft captivant mais qui aurait gagné à être plus beau.





Kendy

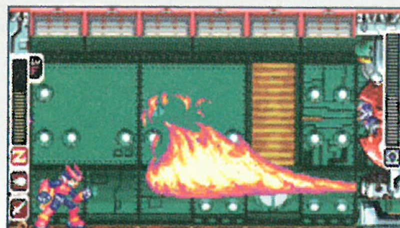
6 — **Éditeur : Big Ben Interactive** — **Machine : Game Boy Advance**

Megaman Zero



Megaman débarque enfin en version plate-forme pour satisfaire les puristes déçus du Megaman Battle Network, le jeu d'aventure. Dans la lignée des Megaman, le titre propose une bonne dose d'action avec toutefois un aspect scénarisé plus poussé. Dans la peau de Zero, un héros légendaire doté d'une armure rouge, vous casserez du despote au nom de la liberté. L'interface permet d'utiliser une arme principale et secondaire, ou encore d'effectuer des glissades vertigineuses. Réalisé esthétiquement comme un véritable petit dessin animé interactif, Megaman Zero enthousiasmera les fans de mangas ou tout simplement les fous furieux de la série !

Kendy





8 — **Éditeur : Capcom** — **Machine : Game Boy Advance**



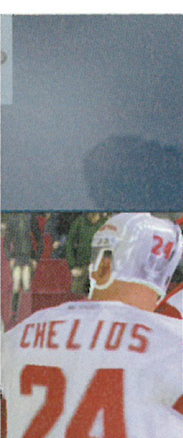
Legion : Legend of Excalibur



Manic Miner



Megaman Zero


NHL 2003

Moto Racer Advance


S'il est vrai que V-Rally 3 a réussi à calmer nos ardeurs en matière de jeux de course sur GBA avec sa 3D de tueur, il faut avouer que ce Moto Racer est plutôt bien sympathique, et ce bien qu'il soit réalisé en Mode 7. Les dénivelés de terrain sont plutôt bien fichus et l'impression de profondeur est plus perceptible que dans les autres productions utilisant la même programmation. Très diversifié dans ses challenges, ce soft proposera la pratique du cross, de la moto de grosse cylindrée et des parcours en ville. De plus, le titre profite d'une sensation de pilotage très agréable, bien que très axé arcade, et divertira les passionnés de jeux de deux-roues. Une réussite !

Kendy




7 — **Éditeur : Ubi Soft**
Machine : Game Boy Advance

Madden NFL 2003


Ce n'est pas vraiment une révélation, chez EA Sports, début d'automne rime avec réactualisation sportive. La différence avec les années précédentes, c'est que maintenant, la gamme sport du géant



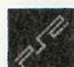

américain est déclinée sur toutes les consoles ! Enfin, tout ça pour dire que ce Madden 2003 n'a pas énormément d'intérêt pour ceux qui possèdent déjà l'édition 2002 (quelle surprise !). Hormis de nouvelles réactions lors des chocs, quelques améliorations au niveau des audibles et un training-camp proposant une quarantaine d'épreuves vraiment sympas, rien de bien nouveau à signaler, en tout cas pas de quoi justifier une nouvelle dépense. Ceux qui n'ont jamais joué de leur vie à un Madden, en revanche, découvriront une simulation de foot ricain hyper-aboutie au contenu inattaquable. À noter que le rendu graphique de la version Xbox est nettement plus chaleureux que celui de la mouture PlayStation 2.

Willow

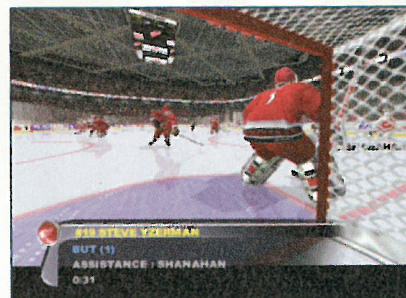
9 — **Éditeur : EA Sports**
Machines : PlayStation 2 et Xbox

5 — **Pour ceux qui ont les précédentes éditions**

NHL 2003


Même remarque que pour Madden 2003, l'achat de NHL 2003 ne se justifie pas si vous possédez déjà la précédente édition. Bah vi, ce NHL se joue comme n'importe quel NHL. Les différences entre ce nouveau millésime et l'ancien volet sont tellement peu marquées que j'ai vraiment eu l'impression de jouer au jeu des sept erreurs ! En revanche, d'un point de vue strictement technique, la simulation de hockey d'EA Sports se révèle nettement plus réussie sur la console de Microsoft : l'animation est carrément plus fluide et le rendu de la glace n'a rien à voir (avec de beaux reflets et tout) ! Sinon, en termes de gameplay, les deux versions se valent. EA Sports aurait toutefois pu faire un effort pour mieux équilibrer les niveaux de difficulté : en Rookie on se balade, en Pro on se fait humilier par le CPU... un défaut récurrent de la série. La simu reste malgré tout d'un excellent niveau. Uniquement pour ceux qui n'ont jamais eu un NHL entre les mains.

Willow

8 — **Éditeur : EA Sports**
Machines : PlayStation 2 et Xbox

5 — **Pour ceux qui ont la précédente édition**

Ninja Assault


Dans la série « je veux rentabiliser mon GunCon », je pioche Ninja Assault, qui, sans être génial, se présente comme un bon petit shoot. Graphiquement, la réalisation n'est pas au top, mais c'est relativement suffisant pour un jeu de ce genre. On regrette toutefois qu'il n'y ait aucune interaction avec les décors et que les phases de jeu soient si classiques. Néanmoins, la durée de vie est assez bonne et la difficulté assez bien équilibrée pour permettre de passer quelques heures sans s'ennuyer. Après, c'est sûr, on peut se demander ce que font des ninjas avec des pistolets dans un univers médiéval japonais, mais bon, on n'est plus à un anachronisme près dans le jeu vidéo...

Angel




6 — **Éditeur : Sony C.E.E.**
Machine : PlayStation 2


Moto Racer Advance


Ninja Assault

Pinball Challenge Deluxe



Il y a une dizaine d'années, Pinball Dreams et Fantasies sur Amiga faisaient figures de références en matière de simu de flipper. Ubi Soft recycle ces 2 épisodes, à présent réunis sur une seule cartouche. PCD propose donc pas moins de 8 flippers réellement différents et intéressants, chacun d'eux basé sur un thème particulier, de la fête foraine au cimetière. Le tout étant accompagné par d'excellentes musiques identiques à la version Amiga. En outre, la réalisation de ce titre est de qualité. Les graphismes sont colorés, l'animation et le réalisme des mouvements de la bille quasiment irréprochables, tout comme la jouabilité qui retranscrit idéalement le « toucher » des flips. Enfin, la difficulté progressive des tables vient compléter ce titre décidément flippant !

Yann





8 — *Éditeur : Ubi Soft* — *Machine : Game Boy Advance*

Quantum Redshift



Si, sur le papier, Quantum Redshift ambitionnait de mettre dans le vent les mythiques séries WipEout et F-Zero, ben c'est plutôt raté. En dépit d'une réalisation proprette, de quelques effets spéciaux réussis (la pluie notamment) et d'une animation d'une fluidité irréprochable, le titre de Curly Monster ne nous a fait ni chaud, ni froid. Les tracés des circuits, d'une banalité affligeante, ne réservent aucune surprise, les armes, bien que nombreuses, sont super classiques, et le pilotage est loin de procurer les mêmes sensations que les deux références citées. Cerise sur le gâteau, le design ultra-craignos des vaisseaux est démotivant au possible. Un petit jeu, rien de plus... Non, décidément, la Xbox est capable de mieux (gros soupir).

Willow





4 — *Éditeur : Microsoft* — *Machine : Xbox*

Samurai



Samurai sera le jeu idéal pour revivre les films de sabre à la japonaise comme on les aime. Amitiés viriles, rivalités entre les clans, c'est tout un petit monde féodal qui a été recréé pour l'occasion. Au milieu de tout cela, le héros devra choisir son destin en rejoignant un clan ou non, en tuant ou discutant avec les personnes qu'il rencontrera, bref, la liberté totale. Le problème, c'est qu'au Moyen Âge, les possibilités sont moins nombreuses que dans un GTA III. De plus, les différents scénarios possibles sont assez nombreux, mais le fait de ne pas avoir de « continues » est assez pénible. Un défi intéressant pour qui aura la patience de recommencer cent fois, ou pour le neveu de Toshiro Mifune.

Greg



6 — *Éditeur : Spike* — *Machine : PlayStation 2*

Smuggler's Run Warzones



L'un des tout premiers titres disponibles sur PS2 en Europe tente un timide come-back ce mois-ci, dans une version soi-disant améliorée sur GC. Pour ceux qui ne s'en souviendraient pas, Smuggler's Run vous propose d'incarner un contrebandier et de partir au volant d'un véhicule dans une gigantesque map. Il s'agit alors d'aller simplement de checkpoint en checkpoint, pour prendre des marchandises et les déposer. De temps en temps, vous devrez poursuivre un ennemi ou détruire un véhicule, mais globalement, le jeu est incroyablement répétitif et ch... On a rarement fait plus basique dans le gameplay. Les missions sont certes nombreuses mais elles se ressemblent toutes, tandis que les modes Multijoueurs ne vous passionneront pas plus de deux secondes. Mieux vaut oublier.

Julo



3 — *Éditeur : Take 2* — *Machine : GameCube*

Star X



Star X s'annonce comme le Star Fox du pauvre ! En effet, si dans les premières secondes de jeu, la 3D sur GBA nous colle gentiment une petite claque dans la tronche, on redescend vite sur terre en repensant au fabuleux V-Rally d'Infogrames, qui utilisait des textures. Parce qu'ici, les graphismes sont plutôt mornes du fait de l'intervention massive de Monsieur Gouraud. Concernant les sensations de jeu, il faut avouer qu'on se lasse rapidement, en raison de son caractère redondant. On passe le plus clair de son temps à tirer sur des formes géométriques sans réellement prendre son pied. En résumé, tiep.

Kendy



3 — *Éditeur : Ubi Soft* — *Machine : Game Boy Advance*



Quantum Redshift



Samurai



Star X



...r Ghouls'n Ghosts

Street Hoops

Après EA Sports et son NBA Street, c'est au tour d'Activision de nous donner sa vision du basket de rue. Rien de révolutionnaire à signaler : ici, on s'affronte en 5 contre 5 sur des playgrounds crasseux en essayant de dunker et de feinter avec le plus de style possible. Si les basketteurs bénéficient d'animations coulées vraiment classes, en revanche, question gameplay, le titre de Black Ops s'en tire finalement beaucoup moins bien. Vos coéquipiers ne font pas correctement leur boulot sous le panier, et ce en défense comme en attaque. Ne parlons pas des déplacements confus des joueurs sur le terrain. En clair, on se situe loin du mode Street de NBA 2K2 de Sega Sports.

Willow



5 — *Éditeur : Activision* — *Machine : PlayStation 2*

Super Ghouls'n Ghosts

À part l'écran titre qui est différent, cette mouture de Super Ghouls'n Ghosts est semblable en tous points à la version japonaise testée le mois dernier. Le jeu est toujours aussi exceptionnel, avec des graphismes à tomber par terre et un niveau de difficulté élevé. Il s'agit de la version SN avec les bugs et les ralentissements en moins, et une option de sauvegarde après chaque stage en sus. Vous incarnez un chevalier qui peut exécuter des doubles sauts et balancer des lances. Le jeu propose un mode Original et Arrange. Ce dernier dispose de niveaux inédits et de réactions différentes des ennemis. Un soft génial à découvrir ou à redécouvrir !!!

Kendy



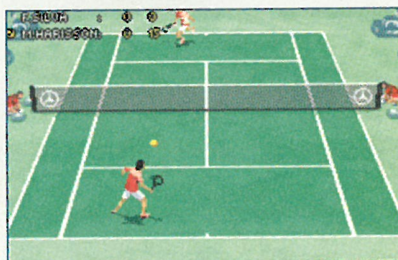
8 — *Éditeur : Capcom* — *Machine : Game Boy Advance*

Tennis Masters Series 2003



Bénéficiant de la licence « Masters Series », ce titre orienté simulation propose un mode Carrière reposant sur les tournois les plus importants du circuit après ceux du Grand Chelem ; il en résulte l'absence d'un court en gazon. Un grand soin a été apporté à sa réalisation globale, tant graphique que sonore. Cependant, les mouvements des joueurs apparaissent saccadés et reprennent les gestes d'amateur de la version PC. En outre, plutôt que de se baser sur le tennis réel (ou Final Match Tennis), la jouabilité est une fois de plus inspirée de Virtua Tennis (la possibilité de faire des fautes en plus) et souffre donc d'un certain manque d'angle dans les frappes. Ainsi, TMS constitue un titre intéressant en dépit d'une jouabilité qui reste trop partagée entre l'arcade et la simulation pure.

Yann



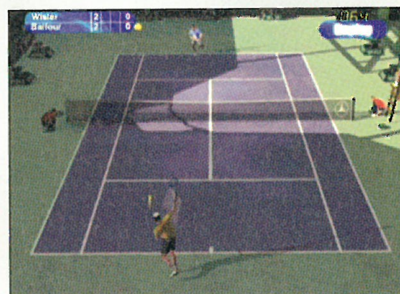
6 — *Éditeur : Microids* — *Machine : Game Boy Advance*

Tennis Masters Series 2003



TMS est un titre qui a été bien accueilli sur PC. La version Xbox, elle, affiche un éventail impressionnant de 67 tennismen… totalement inconnus. Question réalisation, le jeu tient la route, avec des stades superbement modélisés. Les joueurs, en revanche, sont assez laids… En ce qui concerne le gameplay, c'est assez curieux. On arrive à peu près à construire son jeu, la plupart des animations sont correctes (voire très travaillées), mais il y a un taux d'imprécisions globales ou de réactions de balle fantaisistes assez important. Par exemple, le service sort très peu, même en puissance maximum, mais il n'autorise quasiment jamais d'ace. De même, à la volée, les échanges sont souvent mous, brouillons, alors qu'un ou deux coups rapides devraient être décisifs. Au final, on oscille donc constamment entre le « ah ouais, pas mal, regarde comment je te balade » et le « rah, y a rien à faire, mon joueur fait vraiment n'importe quoi ». Une simulation intéressante, donc, mais loin d'être parfaite.

Chris



6 — *Éditeur : Microids* — *Machine : Xbox*

Transworld Surf



À l'instar de la version Xbox sortie au lancement de la console, ce portage PS2 n'est pas parvenu à nous convaincre. Difficile en effet de retranscrire en jeu vidéo les sensations procurées par le surf. Ici, la discipline a été traitée comme un vulgaire clone de Tony Hawk, à savoir sans imagination. Transworld Surf vous propose en effet d'enchaîner des tricks d'extraterrestres sur différentes vagues, tout en évitant de se faire bouffer par les requins… Mais rien à faire, la sauce ne prend pas un seul instant, les challenges du mode Carrière étant particulièrement inintéressants. Pour achever le tout, la réalisation ne casse pas trois pattes à un canard (rendu de la vague simpliste, mouvements minimalistes) et le tout manque singulièrement de patate. Kelly Slater's Pro Surfer d'Activision parviendra-t-il à faire mieux ? Réponse le mois prochain…

Willow





4 — *Éditeur : Infogrames* — *Machine : PlayStation 2*



Transworld Surf



Street Hoops



Zoocube

Treasure Planet

La palme du jeu le plus mal réalisé pourrait être décernée ce mois-ci à Treasure Planet (La Planète au Trésor). Les développeurs en charge (Bizarre Creations) ont pourtant déjà œuvré sur Formula One 97 ou Project Gotham Racing. Difficile à croire lorsque l'on voit la médiocrité des graphismes du titre et la pauvreté des textures. Plusieurs objectifs sont à relever dans chaque niveau. Le parcours est à ce point millimétré qu'il faut récolter le nombre exact d'items demandés pour passer au niveau suivant. Les chutes de frame-rate sont si spectaculaires lors des phases de course qu'on en vient à maudire Walt et sa bande.

Karine





3 — **Éditeur : Disney Interactive**
Machine : PlayStation 2

Turok Evolution

Sur PlayStation 2, Turok Evolution devient un FPS fantastique, une aventure exaltante bourrée de scènes d'action d'anthologie... Ok, je plaisante, détendez-vous. Globalement, la réalisation est du même niveau que sur Xbox, ce qui est bien plus acceptable sur PS2. Le gameplay, lui, reste inchangé. Bref, c'est la même chose. Les mécaniques de progression sont toujours d'un classicisme absolu, les niveaux sont ultradécevants (de vrais couloirs à côté de ceux de Turok 1 !) et les phases à dos de ptérodactyle sont toujours aussi archaïques et ridicules. Esthétiquement, j'ai pourtant bien aimé les premiers décors dans la jungle... Les quelques phases furtives





(trop rares et assez mal exploitées) avaient quelque chose de sympa également, mais bon, le jeu est mauvais. Point. Ce qui le sauve (un peu) par rapport à son aîné Xbox, c'est que Halo n'existe pas sur PS2... Et là tout est dit !

Julo

5 — **Éditeur : Acclaim**
Machine : PlayStation 2

Turok Evolution

Treasure Planet

Ultimate Fighting Championship

C'est trognon l'Ultimate Fighting : on y prodigue plein de caresses, les corps musculeux se frictionnent tendrement, on brise amoureusement des os, on casse délicatement des vertèbres... Alors, quand un développeur nous sort un jeu mettant en scène cette ode à l'amour, nos âmes de poètes se réveillent à l'unisson ! Oui, UFC est définitivement un titre empreint de douceur, d'esthétisme et de subtilité. Y a plein de modes de jeu (Arcade, Carrière, Tournoi, Entraînement, etc.), une trentaine de combattants aux styles martiaux variés (kung-fu, boxe, lutte, judo...) polygonés comme les vrais et on se fritte à mort sur de la musique planante. À l'intérieur du ring, aucune chance de s'échapper : seuls le K.-O., l'abandon ou la fin d'un round pourront désigner le gagnant ! Coups de poing, de pied, choppes, immo-



bilisations, parades, étranglements... C'est basique, hautement subtil (frapper, parer, frapper, parer...), plutôt pas moche et - à moins d'être un fan de ce spectacle - parfaitement anecdotique...

Elwood



5 — **Éditeur : Crave**
Machine : PlayStation 2

Zoocube



Et un jeu de réflexion de plus ! Comme d'habitude, l'idée est très simple : des figures tombent de chaque côté de l'écran et se collent à un cube que l'on bouge sur son axe central. Le but étant évidemment de faire des paires de couleur identique sur l'une des faces. Bien qu'original, le concept est loin d'atteindre le génie des grands classiques que sont Tetris ou encore Puzzle Bubble. D'ailleurs, on est très vite lassé et on abandonne le paddle assez rapidement, même à 4 joueurs. Surtout qu'en termes de durée de vie, ce n'est pas top. De surcroît, bien qu'il ne s'agisse que d'un casse-tête, la réalisation est simpliste.

Angel





4 — **Éditeur : Acclaim**
Machine : GameCube

EN EXCLUSIVITÉ SUR MCM

THAT 80'S SHOW : LA SERIE CULTE

'ar les producteurs de "COSBY SHOW", "ROSEANNE" et "THAT 70'S SHOW" !

Du lundi au vendredi à 18h30

(à partir du 1er octbre)

'lus d'infos : www.mcm.net, 3615 MCM* ou 08 36 68 22 66*



M disponible sur CANALSATELLITE LE MEILLEUR DU NUMERIQUE 0 892 680 345 (0,337 euro/mn) www.canalsatellite.fr

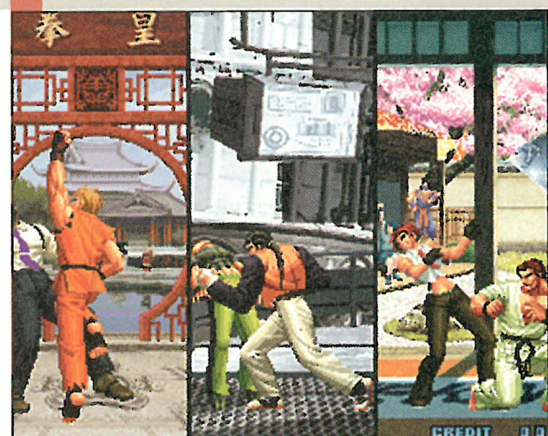
lagardere active

0 800 114 114 (appel gratuit) www.noos.com - Autres réseaux câblés : 08 91 67 60 60

Arcade Joypolis

Playmore, Konami et Capcom viennent d'annoncer trois nouvelles bornes d'arcade explosives. Présentés lors du 40e Jamma Show - qui aura lieu du 19 au 21 septembre à Tokyo, et qui aura donc fermé ses portes au moment où vos yeux se poseront sur ce paragraphe -, ces jeux risquent bien de cartonner dans le monde entier. Nous vous proposons de les découvrir ici, en avant-première !





The King Of Fighters 2002

Éditeur : Playmore
Machine : Arcade
Sortie au Japon : Octobre 2002
Sortie en Europe : N.C.



Le voici, le voilou, le tout nouveau volet des King Of Fighters ! Fans de cette série, amateurs de jeux de baston bidimensionnels, préparez-vous à découvrir un très gros titre placé sous le signe du « retour aux sources », au travers d'un système de combat en « 3 on 3 » ! Réalisé sur le système MVS — la technologie Neo Geo en arcade —, The King Of Fighters 2002 arrivera dans les « game centers » japonais dans le courant du mois d'octobre. Sachez d'abord que cette borne comportera trois étiquettes : Playmore, Sun Amusement et Eolith. Playmore, c'est la boîte japonaise qui a récupéré les droits des jeux SNK. Eolith, quant à elle, est la société coréenne qui a financé le développement du volet 2001 et qui, au passage, a fait rajouter des persos à son goût. Enfin, Sun Amusement a pour tâche la distribution de cette borne d'arcade au Japon. Et les développeurs dans tout ça ? Pour les trouver, il faut gratter un peu plus, en allant voir du côté de chez Brezza Soft, une société d'Osaka où se sont réunis presque tous les créateurs de KOF juste avant la disparition de SNK.

LE MENU DES ROIS

Le système de jeu de KOF'02 marque donc un retour aux sources. On oublie le système de combat en « 4 on 4 » (quatre persos contre quatre) mis en place depuis KOF'99, pour revenir à une forme de « 3 on 3 », c'est-à-dire sans Striker. Au total, on trouve 39 persos pour 13 équipes. Le nombre de « fighters » faisant leur grand retour s'élève à 7, tandis que ceux qui disparaissent sont au nombre de 8, dont King. Pour ceux qui n'arriveraient plus à suivre, voici la liste exacte des effectifs de ce nouveau volet : la KOF'96 Team (Vice, Mature et Iori Yagami), la KOF'97 Team (Ryuji Yamazaki, Blue Mary et Billy Kane), la KOF'98 Team (Yashiro Nanakase, Shermie et Chris), la KOF'99 Team (Maxima, K' et Whip), la KOF'2000 Team (Ramon, Vanessa et Seth), la KOF'2001 Team (Kula Diamond, Angel et K9999), la Japan Team (Kyo Kusanagi, Goro Daimon et Benimaru Nikaido), la Fatal Fury Team (Joe Higashi, Andy Bogard et Terry Bogard), la Korea Team (Kim Kaphwan, Chang Koehan et Choi Bounge), la Psycho Soldier Team (Sie Kensou, Athena Asamiya et Chin Gentsai), l'Ikari Team (Leona, Clark Stil et Ralf Jones), l'Art Of Fighting Team (Robert Garcia, Takuma Sakazaki et Ryo Sakazaki) et enfin la Woman Fighters Team (Yuri Sakazaki, Mai Shiranui et May Lee Jinju).

1 *Les développeurs ont une nouvelle fois dépassé les limites du système MVS-Neo Geo !*

2 *Baston furieuse dans une prairie de l'autre pays du fromage.*

3 *Il est absolument certain que Playmore sortira ce jeu sur Neo Geo, mais la date précise de commercialisation de cette grosse cartouche reste encore inconnue.*

Capcom Shinsaku Taisen Kakutô (titre provisoire)



Éditeur : Capcom
Machine : Arcade
Sortie au Japon : N.C.
Sortie en Europe : N.C.



Capcom fait enfin son retour dans les salles d'arcade avec un nouveau jeu de combat, chose qui n'était pas arrivée depuis août 2001 et le fameux Capcom Vs SNK 2 Millionaire Fighting 2001. Il est certain que le titre provisoire de ce nouveau programme sera changé sous peu. En effet, en japonais, Capcom Shinsaku Taisen Kakutô ne veut rien dire d'autre que « nouveau jeu de combat en duel de Capcom ». Dans la liste des premiers persos annoncés officiellement, on trouve quatre héros de jeux Capcom : Ryu et Chun-Li (de SFII), Hiryu (Strider Hiryû) et Haggar (Final Fight). On peut également découvrir trois « bastonneurs » originaux qui s'illustrent tous par leur emblème : Luke (emblème de l'Ange déchu), la petite Ingrid (emblème de la Déesse éternelle) et le très costaud D.D. (emblème de la Déesse du tonnerre). On sait également que la liste finale des persos contiendra les noms d'Akira - Justice Gakuen - et de Nash. L'action pourrait se dérouler principalement dans des décors inspirés de New York. Entièrement réalisé en 3D polygonale, ce nouveau titre semble techniquement solide, sans toutefois atteindre les sommets d'un VF4Evo.

1 *Comme cette photo le prouve, les coups spéciaux seront de la partie, mais leur matérialisation à l'écran ne devrait pas se montrer très spectaculaire.*

2 *Un nouveau venu (D.D.) contre un cadre de la série Street Fighter (Ryu) : c'est l'une des nombreuses affiches inédites que proposera ce nouveau Capcom.*

World Soccer Winning Eleven Arcade Game Style

Éditeur : Konami
Machine : Arcade
Sortie au Japon : Septembre 2002
Sortie en Europe : N.C.



Winning Eleven, alias PES en Europe, le meilleur jeu de foot de la planète, devrait avoir fait son apparition dans toutes les bonnes salles d'arcade nippones au moment où vous lirez ces lignes. Comme on s'y attendait, il s'agira d'une version originale reprenant les bases de WE6 sur PS2. Le jeu proposera deux modes : Cup (seul contre l'ordinateur) et Master League. Élément central de ce volet, ladite Master League nécessitera l'achat d'une carte de stockage de données, dans laquelle vous enregistrerez absolument toutes les infos relatives à votre équipe, et notamment l'ensemble de vos résultats. Attention : on ne pourra stocker qu'une équipe par carte. Vous choisirez votre équipe de base, que vous pourrez renommer à votre goût, parmi 40 clubs et 56 équipes nationales. Négociations en vue de transferts de joueurs et intégration ou départ d'effectifs sont également au programme. Repensées pour le style « arcade », les commandes se composent d'un joystick classique et de quatre boutons, plus le bouton Start qui, en cours de partie, permet de modifier les tactiques. Grâce à différentes combinaisons de boutons, vous pourrez réaliser un nombre phénoménal de tirs, passes et actions. Comme sur PS2, la puissance et la hauteur des tirs pourront bien sûr être dosées !



1 *Dans le mode Cup, vous commencez la partie au stade des 1/4 de finale et vous effectuerez donc jusqu'à trois matchs d'affilée.*

2 *Comme sur PS2, vous pourrez régler tous les paramètres et aspects tactiques de votre équipe.*

Les jeux PC

Par RaHaN

Deux très grands jeux s'illustrant tous deux dans leur domaine, le STR et le RPG, pour fêter le retour d'une des rubriques à la périodicité la plus chaotique de Joypad. Désolé pour son absence ces derniers temps... Croyez-bien que nous n'avions guère le choix. En tout cas, ces deux titres sont déjà dans le commerce depuis pas mal de temps, mais il nous était impossible de ne pas en parler. Ils étaient très attendus... et on sait aujourd'hui pourquoi. Parce que ! Voilà.

TÉLEX

RPG à bas prix

Pour ceux qui n'ont pas de fortune personnelle ou qui adorent les bonnes affaires, sachez que depuis le 4 septembre, on trouve Icewind Dale et son add-on Heart of Winter chez Virgin, ainsi que Baldur's Gate 2 (version DVD) pour environ 15 €. Depuis le 20, toujours chez Virgin, Planescape Torment est à moins de 10 €, et chez Vivendi, Arcanum est à 15 €. Au total, ça nous fait plus de 200 heures de jeu pour moins cher qu'un seul jeu actuel.

Add-on Battle Realms

Pour ceux qui joueront encore à ce très bon STR qu'est Battle Realms, après avoir essayé Warcraft III, un add-on nommé Winter of the Wolf est en route chez Ubi Soft. Extension solo, elle se déroulera 7 ans avant le jeu original et retracera l'histoire du clan du Loup. Au programme, 12 nouvelles missions, de nouvelles unités, et on la trouvera également en bundle avec le jeu à un prix raisonnable.

Les jeux PC du mois

WARCRAFT III : REIGN OF CHAOS
Une suite méritante

Éditeur : Blizzard Entertainment • Genre : Stratégie temps réel • Prix approximatif : 52 € (340 F)

Je n'en décroche plus. Les tribulations d'une des suites les plus attendues dans le Stratégie Temps Réel ont eu de quoi donner des sueurs froides. Retards, conflits de game design et autres délais n'ont pourtant pas eu raison des qualités fondamentales de Warcraft III, qui succède merveilleusement à son prédécesseur, tout en apportant son lot de nouveautés et de bonnes idées. Le principe n'a pas changé, bien entendu, et tout ce qu'on aimait dans Warcraft 2 est de retour. Merveilleusement complété par l'arrivée des Héros, ces super unités qui gagnent de l'expérience, des pouvoirs et peuvent utiliser des objets spéciaux, et de l'Entretient, impôt diminuant les gains monétaires des joueurs aux armées trop grosses, le style unique de WCIII prend un tournant légèrement plus stratégique. Blizzard a bien pris le temps d'équilibrer l'ensemble, comme on pouvait s'y attendre de la part de ces orfèvres du gameplay : les quatre races proposées ont autant de gueule que de répondant. La campagne solo n'est, pour une fois, pas un prétexte à l'achat d'un titre pensé pour le multijoueur, mais bel et bien un bon (et long) moment à passer, agrémenté de cinématiques hallucinantes et d'un scénario agréable à suivre. Il n'empêche, bien entendu, que c'est sur Battle.net ou en réseau local que WCIII acquiert la majeure partie de son intérêt, et l'éditeur fourni avec le jeu a déjà permis l'apparition en masse de mini-mods très fun, proposant des petits jeux alternatifs apaisants entre deux vraies parties. Un véritable régal, dont les tares sont rares et particulièrement négligeables. Un petit bijou en vérité, à plus d'un titre, qui mérite son succès et sera joué pendant encore de longues années avec autant d'assiduité par sa cohorte de fans.



Presque chaque mission offre également des quêtes optionnelles, même si leur intérêt apparaît relatif.

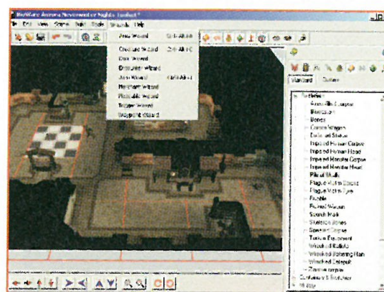


Le moteur gère efficacement une grande quantité d'unités à l'écran sur des configurations de joueur (1 GHz + GeForce 3 par exemple).

NEVERWINTER NIGHTS
Baldur's Gate s'émancipe

ÉDITEUR : INFOGRAMES • GENRE : RPG • PRIX APPROXIMATIF : 52 € (340 F)

Bioware livre avec Neverwinter Nights une évolution réelle, attendue et profonde de sa saga des Baldur's Gate, à tel point qu'il en a perdu le titre, et le moteur. Il s'agit néanmoins toujours du même principe concernant l'interface, et bien entendu, la licence Dungeons & Dragons 3e édition reste elle aussi d'actualité. Pour le reste, le lifting est total : moteur 3D, raffinements du système, univers. Si la campagne solo se déroule en effet d'une manière très semblable aux précédents titres du développeur (comptant bien une soixantaine d'heures), il s'agit d'un épisode sans lien avec Baldur's Gate, précaution qui permet également de garder l'intégrité de la licence vis-à-vis de l'immense avenir en ligne et communautaire du titre. Livré en effet avec l'un des éditeurs les plus performants qui soient (seul outil utilisé pour réaliser la campagne solo, d'ailleurs), Neverwinter Nights propose ainsi un concept fortement orienté multijoueur, à mi-chemin entre les univers persistants des MMORPG et la simple aventure coopérative. Chacun pourra en effet créer des modules d'aventure, les héberger sur sa machine, et, par l'intermédiaire de serveurs centralisant ces différents modules et les liens qui les régissent, permettre à des joueurs de passer d'un monde à l'autre en totale transparence. Certains choisiront d'être Maître de Jeu, en créant des modules, s'incarnant dans les PNJ et proposant des quêtes sur des modules qu'ils auront créés ou avec lesquels ils sont familiers. Plusieurs Maîtres de Jeu pourront également animer une seule et même partie, et les ententes entre joueurs-animateurs permettront de créer les liens entre les modules précédemment cités... Une idée de génie qui assurera à Neverwinter Nights un avenir probablement radieux, des centaines et des centaines d'heures de jeu au-delà de la campagne solo, en multijoueur, et une communauté de fidèles bénévoles toute entière dévouée à faire vivre l'ensemble et à relier les modules pour en faire des mondes plus ou moins persistants. Bien entendu, Bioware proposera régulièrement de nouvelles bibliothèques d'objets, lieux, armes, monstres et Cie pour stimuler l'imagination et la créativité de la communauté. Une idée de génie, un jeu qui approche comme aucun autre auparavant (si ce n'est peut-être Vampire) la frontière séparant le vrai Jeu de Rôle, en papier et en dés, de son avatar informatique.



La véritable force de ce Neverwinter Nights se trouve dans son éditeur : l'Aurora Neverwinter Nights Toolset.



Effets spéciaux et gestion des lumières dynamiques s'associent à merveille pour offrir un rendu graphique très agréable.



Le début de la campagne solo démarre immédiatement, ou presque. Passé deux ou trois dialogues, l'action arrive.



TÉLEX

Move ! Move ! Move !

S'il n'est pas encore dans votre collection, sachez que l'excellent Operation Flashpoint, le simulateur de bidasse de Codemasters, va connaître une nouvelle édition cet automne, la « Game of the Year Edition ». Comprenant le jeu ainsi que toutes les campagnes additionnelles, expansions et upgrades officiels, cette édition constituera le meilleur prétexte pour s'y mettre.

Les Astuces par Kendy

Les gagnants du concours Action Replay de ce mois-ci sont Mathieu Dercq de Levignac, Jérôme Dumond de Paris, Julien Schoitzler de Strasbourg, Armand Wustner de Bordeaux et Fabien Sérus de Domfront en Champagne. Ce mois-ci, c'est Mathieu Dercq qui a envoyé la blague la plus pourrie du mois : Deux pizzas sont dans un four. L'une d'entre elles dit : « Aaaah, il fait chaud ici ! » L'autre, effrayée, s'écrie : « Oh mon dieu, une pizza qui parle !!! »

TUROK EVOLUTION





Machine : Game Boy Advance
Version : Européenne

LES CODES DES NIVEAUX

Attention, les deux premiers codes sont à entrer sur l'écran « Mot de passe Inventaire », tandis que le dernier doit être tapé dans le menu « Mot de passe du Niveau ».

Stage 1-2 : K8T87 NL46K 6T8K
Stage 1-3 : K8T87 NL46K T7R3
Stage 1-4 : K8T87 NL46K 4V2T
Stage 2-1 : K8T87 NL46K 7NR1
Stage 2-2 : K8977 N5408 VR0S
Stage 2-3 : K8T77 NL42R 2T74
Stage 2-4 : K8T77 NL42R 39KV
Stage 3-1 : K8T77 NL42R KV41
Stage 3-2 : 55987 L5452 V052
Stage 3-3 : 5K987 V5452 3678
Stage 3-4 : 5K987 V5452 LV15
Stage 4-1 : 5K987 V5452 3K21
Stage 4-2 : 5K987 V5452 9VL2
Stage 4-3 : KK987 V2457 TV7L
Stage 4-4 : KK987 V2457 5RTV
Stage 5-1 : KK987 V245T K69L
Stage 5-2 : KK987 V245T 759T
Stage 5-3 : KL987 NT465 364V
Stage 5-4 : KL987 NT465 TK8N



Tapez les deux premiers codes sur cet écran.

Tapez le dernier code dans ce menu.





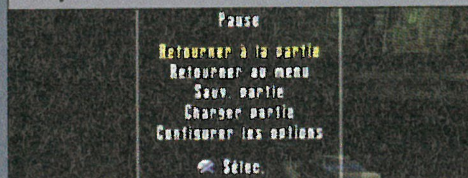
STAR TREK ELITE FORCE




Machine : PlayStation 2
Version : Européenne

LE PLEIN DE MUNITIONS

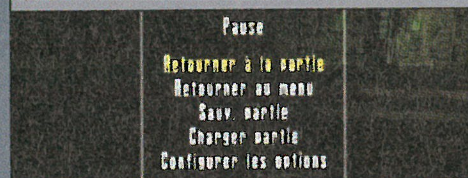
Pendant le jeu, faites Pause puis maintenez enfoncés les boutons R1 + R2. Appuyez sur Select pour vous remettre des munitions. Attention, à chaque changement de mission, vous devez répéter la manipulation !



Exécutez les combinaisons de touches après avoir fait Pause.

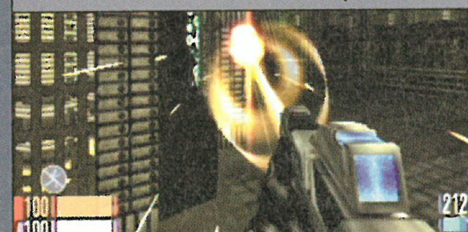
MUNITIONS INFINIES

Pendant le jeu, faites Pause et maintenez enfoncés les boutons L1 + L2 + R1 + R2 + Square. Appuyez ensuite sur Select. Le chiffre 999 doit s'afficher à côté de l'indication des munitions.



MODE AUTO-CIBLAGE

Pendant le jeu, faites Pause et maintenez enfoncés les boutons L1 + L2. Appuyez sur Select pour bénéficier d'une assistance automatique à la visée.



Il est désormais plus facile de viser vos ennemis.

RÉGÉNÉRER SON ARMURE

Pendant le jeu, faites Pause et maintenez enfoncés les boutons L1 + R1. Appuyez sur Select pour vous remettre des points d'armure.

SANTÉ À 999

Pendant le jeu, faites Pause et maintenez enfoncés les boutons L1 + L2 + R1 + R2. Appuyez sur Select pour jouir de 999 points de santé.



INVINCIBILITÉ

Pendant le jeu, faites Pause et maintenez enfoncés les boutons L1 + L2 + R3 + R1 + R2. Appuyez sur Select pour activer l'invincibilité.



Gagnez des Action Replay PlayStation 2 !

Oui, vous avez bien lu, Joypad vous offre la possibilité de gagner des Action Replay sur PS2, en jouant au grand jeu des astuces ! Pour participer, rien de plus simple : il vous suffit d'envoyer à Kendy, sur papier libre, vos meilleures astuces, cheat codes et autres codes secrets, et ce pour n'importe quelle console. Grand cheater devant l'éternel, Demi-Lune récompensera les 5 meilleurs d'entre vous en leur envoyant personnellement un Action Replay PlayStation 2. N'oubliez pas d'indiquer vos coordonnées sur votre courrier. Bonne chance !

Envoyez votre courrier à :
Kendy – Jeu des Astuces / Joypad
124 rue Danton – TSA 51004
92538 Levallois-Perret Cedex



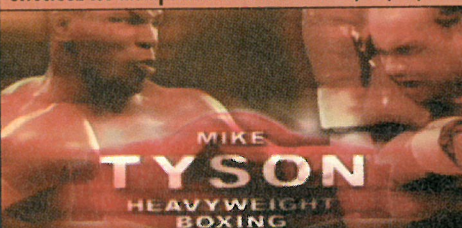
Les Astuces par Kendy

MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING

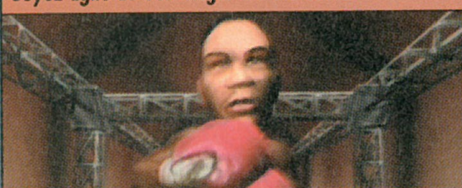
Machine : PlayStation 2
Version : Européenne

GROSSES TÊTES

Lorsque « Press Start » s'affiche à l'écran, effectuez les manipulations suivantes : □, ○, ↑, ↓.



Soyez agile de vos doigts sur cet écran.



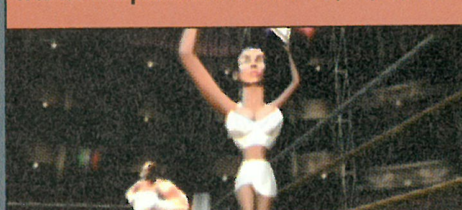
PETITES TÊTES

Lorsque « Press Start » s'affiche à l'écran, effectuez les manipulations suivantes : □, ○, ↓, ↑.



CARRURE ALÉATOIRE DES BOXEURS

Lorsque « Press Start » s'affiche à l'écran, effectuez les manipulations suivantes : □, ←, ↑, △.



MODE PLAT

Lorsque « Press Start » s'affiche à l'écran, effectuez les manipulations suivantes : ↓, ↑, ○, □.

SOLDIER OF FORTUNE

Machine : PlayStation 2
Version : Européenne

INVINCIBILITÉ

Pendant la partie, appuyez sur Select puis maintenez enfoncés les boutons R1 + L1 + R2 + L2 + □. Faites ← pour activer l'invincibilité. Un message s'affichera à l'écran pour vous confirmer que l'astuce est bien enclenchée. Pour annuler le code, il suffira d'exécuter une nouvelle fois la manipulation.

MISSION : SECOURIR ET PROTEGER
TOP SECRET :

Appuyez sur Select durant le jeu avant d'exécuter les bidouilles !



LE PLEIN DE MUNITIONS

Pendant la partie, appuyez sur Select puis maintenez enfoncés les boutons R1 + □. Faites ← pour faire le plein de munitions. Attention, ce code vous enlève l'arme que vous utilisez sur le moment !

ARMES LOURDES

Pendant la partie, appuyez sur Select puis maintenez enfoncés les boutons L2 + R2 + □. Faites ensuite ←.



ARMES DE POING ET EXPLOSIFS

Pendant la partie, appuyez sur Select puis maintenez enfoncés les boutons L1 + R1 + □. Faites ensuite ←.



PAS DE GESTION DES COLLISIONS

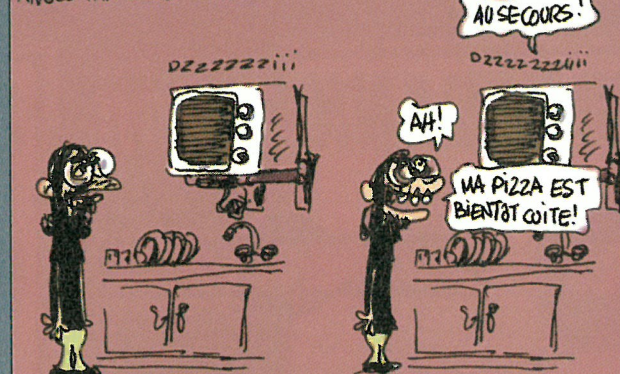
Pendant la partie, appuyez sur Select puis maintenez enfoncés les boutons L1 + L2 + R1 + □. Faites ensuite ←. Vous pouvez maintenant traverser les murs !

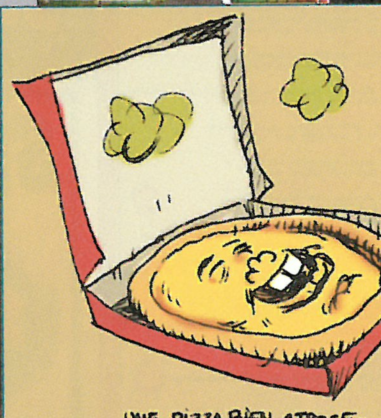


DÉSACTIVER L'I.A. DES ENNEMIS

Pendant la partie, appuyez sur Select puis maintenez enfoncés les boutons L1 + L2 + □. Faites ensuite ←. Les adversaires ignoreront désormais votre présence !







ABONNEZ-VOUS

PlayStation 2 - GameCube - Xbox - Dreamcast - Game Boy Advance - PSone - Arcade

Joypad

N° 122 septembre 2002

Le magazine des consoles

Project ZERO

Retrouvez le meilleur du jeu vidéo sur consoles tous les mois

Joypad

N° 122 septembre 2002

Deus Ex

THE CONSPIRACY

La solution de « A à Ex »

Les conseils de jeu

Toutes les fins

SKYROCK

+ son booklet

an (11 n^os) = 39,90 €

au lieu de ~~60,50~~ €* soit 34 % de réduction

BULLETIN D'ABONNEMENT

À renvoyer accompagné de votre paiement dans une enveloppe affranchie à : Joypad service abonnements - BP 50002 - 59718 LILLE CEDEX 9

DPS23

❑ **Oui, je m'abonne 1 an (11 n^os + 11 booklets) à Joypad au prix de 39,90 € seulement au lieu de ~~60,50~~ €*, soit 20,60 € d'économie !**

NOM ____________________

PRÉNOM ____________________

ADRESSE ____________________

CODE POSTAL ______ VILLE ____________________

e-mail : ____________________

Je joins mon règlement à l'ordre de Joypad par :

❑ Chèque bancaire ❑ Mandat-lettre

❑ Carte bancaire n° ____ ____ ____ ____

Expire le __ __

Date et signature obligatoires :

valable jusqu'au 30/06/2003 et réservée à la France métropolitaine. *Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux. Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 6 janvier 1978 (article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ❑

banquer sans casquer

Retour à la variété, avec des accessoires dans tous les domaines, même si c'est la PlayStation 2 qui se retrouve plus particulièrement à l'honneur ce mois-ci. Eh oui, après la déferlante Xbox et GameCube, il fallait bien qu'on vous montre qu'on ne l'avait pas oubliée...

Non, je ne t'oublie pas



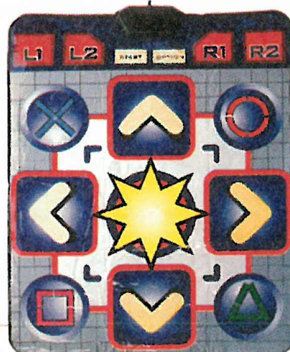
Kit d'enceintes Altec Lansing XA3021

Altec Lansing s'intéresse au marché des consoles et prépare ses kits pour leur invasion dans le domaine. Leur dernier 2.1 de milieu de gamme mise principalement sur un design audacieux, évoquant les vieux micros des crooners américains des années 50, en forme de tic-tac. Le caisson de basses permet de les régler, bien entendu, et accepte en entrée du RCA et du mini-jack. Le plus intéressant, en termes d'ergonomie, reste une télécommande (avec fil cependant) qui donne accès au volume, à la mise sous tension, et à trois préréglages enregistrés et inaltérables des basses : un mode TV, un mode Gaming et un mode Max-Bass, qui sont en réalité les trois niveaux croissants de basses. D'une manière générale, on choisira principalement le premier ou le second, la puissance du caisson étant légèrement disproportionnée par rapport à celle de ses satellites mono-voie. Enfin, signalons que cette télécommande, à défaut d'être sans-fil, a le bon goût d'inclure deux prises casque au format mini-jack stéréo, ce que les parents devraient apprécier. Malheureusement, le XA3021 n'offre pas, pour les jeux, une qualité sonore adaptée. En effet, nos blockbusters préférés utilisent souvent des bruitages soudains et aigus, et ceux-ci saturent très facilement les satellites. Si la clarté de leur son est indéniable la majeure partie du temps, il est assez désagréable de les entendre soudain grésiller sur un bruitage particulier. Dans une gamme de prix un tantinet élevée (il semble bien qu'on paye design et télécommande plein pot), il ne fait aucun doute que les amateurs de bon son sauront lui trouver de sérieux concurrents. Si vous craquez sur le look, laissez-vous tenter (attention cependant, ce n'est que du plastique), mais si vous cherchez le kit 2.1 offrant le meilleur rapport qualité/prix du marché, ce ne sera pas celui-ci.

Distributeur : Comtrade
Prix : 119 €
Machine : Toutes

Tapis de « Dance »

Gollum a dansé tout l'été avec lui, et il le trouve extra : c'est le tapis de danse Big Ben, qui cumule de multiples qualités. D'abord, il paraît robuste. Ensuite, il comprend non seulement les 4 flèches de direction, mais aussi les 4 boutons (⊗, ◎, ▢, △) et les 4 gâchettes (L1, L2, R1, R2) en plus des boutons Select et Start, ce qui lui permet tout simplement d'être entièrement compatible avec la majorité des titres musicaux. Rien ne vous empêchera ainsi d'ajouter à Dance Dance Revolution un Parappa the Rapper au nombre de vos titres joués avec les pieds ! Enfin, il est disponible seul et pour pas trop cher, ce qui lui donne un très net avantage sur les tapis officiels souvent coûteux et fournis en pack. Un excellent produit donc, probablement même le meilleur de son maigre secteur.



Distributeur : Big Ben Interactive
Prix : 24,99 €
Machine : PlayStation 2

Pistolet GunStation²

S'il existe encore des grands fans de jeux à la Time Crisis, sachez que Big Ben Interactive offre une alternative de choix au GunCon 2. Réunissant toutes les compatibilités grâce à un double branchement PlayStation standard et USB, le GunStation² a bien d'autres cordes à son arc. D'abord un design agréable et réaliste, loin des plastiques fluo et des looks Playskool, doublé d'un grip caoutchouc agréable. Le reste de son ergonomie s'avère tout aussi réussi, avec une gâchette répondant bien, et plusieurs possibilités pour recharger afin d'accommoder les préférences de chacun. Signalons enfin la solution adoptée pour la croix directionnelle : un tout petit ergot qui se manipule avec le pouce, sur le côté du pistolet. C'est sans doute le seul bémol à l'ergonomie du GunStation², et ce pour deux raisons. D'abord, les directions se trouvent projetées dans un plan vertical, et non plus horizontal, ce qui rend les déplacements moins instinctifs (il faut aller vers le bas pour la gauche, vers le haut pour la droite). Enfin, l'ergot en question, tout de plastique vêtu, s'avère douloureux lors d'une utilisation prolongée, surtout sur un titre un tantinet stressant (comme Dino Stalkers par exemple). Il offre, d'autre part, un autofire et la recharge automatique, pour les feignasses. Dernier point, mais pas des moindres, sa puissance lumineuse est assez faible, obligeant à une utilisation assez rapprochée de l'écran, ou tout du moins pas aussi loin que certains de ses concurrents. Au-delà de 2,5 mètres, il perdra énormément en précision, voire ne marchera plus à chaque tir… Mais il est rare qu'on joue si loin de son téléviseur. Enfin, ça ne fonctionne toujours pas correctement avec les balayages 100 Hz, mais c'est normal. Un bon produit, réservé à une minorité de fans du genre qui apprécieront sa qualité générale, son prix et sa compatibilité.

Distributeur : Big Ben Interactive
Prix : 29,99 €
Machine : PlayStation 2

Joystick 2002 FIFA World Cup Arcade Stick

C'est d'habitude aux jeux de baston qu'on les réserve… C'est aux jeux de foot que s'adresse celui-ci. Ce stick arcade aux vomitives couleurs terrain de foot en feutrine verte est en effet l'heureux porteur de la licence Coupe du monde FIFA 2002 Corée/Japon, comme son nom et son packaging n'hésitent pas à nous le rappeler. C'est vrai, il est laid. Je ne peux même pas dire que « je n'aime pas », tellement il est laid. En revanche, il est plutôt de qualité, quand on s'intéresse à sa fabrication de plus près. Robuste, lesté pour plus de stabilité, son stick à microswitchs est très agréable et ses boutons répondent bien. On pourra cependant leur reprocher leur taille, un peu petite, surtout en regard de ceux affectés au Turbo et au Ralenti, qui n'avaient, eux, pas besoin d'être aussi grands. Outre ces deux fonctions (la première pouvant être configurée pour n'importe quel bouton), il offre également un bouton pour passer en mode analogique, mais ce dernier ne saurait être aussi efficace qu'une bonne vieille manette. Reste son câble de 3 mètres, des ventouses plus ou moins efficaces et deux moteurs de vibration dans la base pour agrémenter ce qui apparaît tout de même plus utile pour un bon vieux KOF ou Street Fighter que pour un FIFA. Et PES, j'en parle même pas ! Toujours est-il que son prix abordable et sa qualité globale lui permettront sans doute de trouver une place chez les gamers amateurs de baston… ou de foot très arcade.



Distributeur : Thrustmaster
Prix : 39,90 €
Machine : PlayStation 2

Cheatcodes S Sports Extremes et Action Combat Aventure

Un petit mot pour signaler la sortie de ces deux accessoires de la gamme Cheatcode S de Thrustmaster : « mouaif ». En effet, leur utilité paraît plus que discutable, lorsqu'on en considère le prix et la validité. Le « Spécial Sports Extrêmes » contient en effet des codes pour SSX Tricky, Airblade, Splashdown, Jet-ski Riders, MX Rider, MX 2002, Dave Mirra BMX 2, Arctic Thunder, ATV Offroad et Extreme G Racing. Si vous possédez plus de trois titres dans cette liste, à la limite pourquoi pas, mais c'est peu probable. Déjà plus intéressant, le second, « Spécial Action Combat Aventure », comprend des codes pour Capcom vs SNK 2, HalfLife, Time Crisis 2, Silent Hill 2, Devil May Cry, Soul Reaver 2, Klonoa 2, Crash Bandicoot, Bloody Roar 3 et Baldur's Gate. Cependant, un véritable Action Replay ou équivalent permettant d'enregistrer de nouveaux codes s'avérera nettement plus valable, pour un prix certes supérieur, mais nettement plus rentable.



Distributeur : Thrustmaster
Prix : 21,90 €
Machine : PlayStation 2

COURRIER DES LECTEURS





Le Zoom de Super Mario Sunshine domine les préoccupations à l'approche de l'hiver. Nous nous étions souciés de bien justifier tout ce qui nous avait déçus, et du coup, bon nombre d'entre vous en ont oublié que nous l'aimions tout de même beaucoup ! Non mais attends !

SMS : SURVEILLEZ LE TEST OFFICIEL

Hello Joypad !
Il me serait difficile de passer outre les habituels compliments, tant, en toute objectivité, vous êtes au-dessus de la concurrence.

Pourtant, nous ne sommes qu'au premier étage.

(...) Après les habituels compliments, les habituelles questions (quelle originalité n'est-ce pas ?) :

1) Dans le n°120, vous annoncez l'adaptation de Pro Evolution Soccer sur GameCube. C'est d'ailleurs, selon vos propres mots, « supra-officiel ». Mais depuis, plus aucune nouvelle, alors rassurez-moi : le portage n'a pas été annulé au moins ?

Non. Il est prévu qu'il s'agisse en fait du Winning Eleven Final Edition, programmé pour dans quelques mois au Japon, et qui est lui-même une légère évolution de notre PES 2. On n'en a en effet pas entendu parler depuis l'annonce, mais il reste prévu.

2) J'aimerais maintenant revenir sur votre test de Mario Sunshine : 6 pages durant, Greg et Gollum insistent lourdement sur tout ce qui ne va pas (les caméras, l'inaccessibilité aux plus jeunes, le manque d'innovations, etc.). Or, le jeu a tout de même obtenu une excellente note (8/10). J'ai donc l'impression que vous n'avez fait que la moitié du test en oubliant de développer les points positifs du jeu (comme si cela était évident pour tout le monde).

C'est pourtant bien le cas : les qualités d'un Mario sont bien plus faciles à évaluer que ses défauts (puisque cette fois, il y en a pas mal).

Mais personnellement, maintenant que je sais pourquoi ce Mario Sunshine n'est pas une révolution, j'aimerais savoir pourquoi c'est un excellent jeu.

Nous insisterons sans doute plus lors du test officiel sur ce point (prochain numéro), même si, en gros, il s'agit des qualités habituelles d'un Mario. Pour ce test import, il nous a paru évident qu'il fallait justifier parfaitement nos déceptions, avant que des hordes de mécontents ne s'offusquent de voir un Mario noté moins de 9/10 (et pourtant, Dieu sait que 8/10 est déjà une excellente note, et que ces hordes n'ont bien souvent même pas joué avant d'en parler, mais bon). Avec un titre aussi attendu et incontournable, on ne pouvait qu'être très critique, même si, relis bien le Zoom, nous insistons clairement sur le fait qu'on l'adore tout de même.

3) Serait-il possible de voir le système de jeu de Secret of Mana (mon jeu-culte) reconduit pour des jeux à venir sur GC ? Je suis peut-être exigeant, mais les RPG traditionnels disposent d'un système de jeu que je trouve rebutant (le fait de ne pas voir les ennemis et de devoir attaquer au tour à tour lors des combats m'ennuie), alors qu'un système de jeu à la Zelda, bien que me convenant déjà beaucoup plus, reste trop orienté action et pas assez RPG. Un mix entre les deux serait parfait ! Y a-t-il ou y aura-t-il de quoi faire mon bonheur ?

Bonne nouvelle : Final Fantasy Crystal Chronicle tiendra un peu plus de l'action RPG et un peu moins du RPG traditionnel. Il devrait donc offrir un système qui te correspondra plus. Signalons tout de même l'existence des deux fantastiques Grandia, dont les systèmes de jeu et surtout de combat restent parmi les tout meilleurs jamais conçus pour des RPG. Les affrontements y ont lieu en semi-temps réel, tout en conservant les vastes possibilités offertes par les RPG traditionnels, et on voit les monstres en dehors des combats. Malheureusement, aucun Seiken Densetsu à l'horizon pour le GameCube...

4) Comment expliquez-vous le manque relatif de jeux sur GC ? Nintendo paierait-il encore le semi-échec de la Nintendo 64 ? J'ai en tout cas du mal à comprendre pourquoi il y a nettement plus de jeux en développement sur Xbox, alors que la console ne s'est pour l'instant que très moyennement vendue.

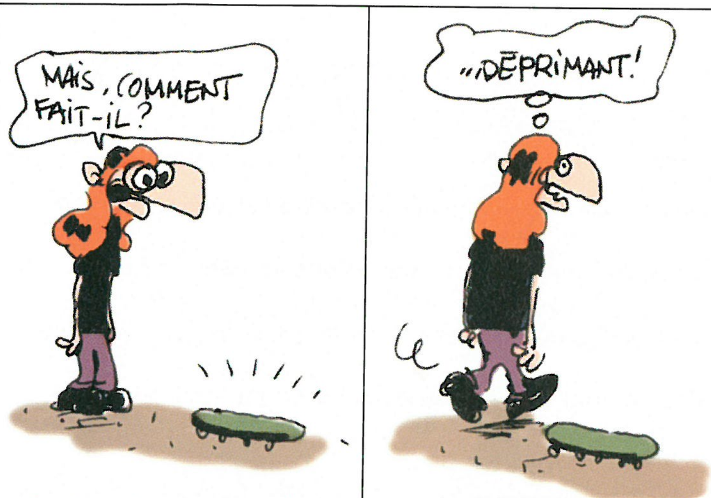
Je ne pense pas que Nintendo paie pour la N64. Tout du moins, pas en ce qui concerne son « semi-échec », mais peut-être tout simplement la teneur de ses jeux, qui, à de rares exceptions, restaient adressés à un public jeune. Du temps de la SNES, il y en avait pour tous les goûts, et cette richesse plurielle ne s'est pas reproduite sur N64, laissant d'autres s'emparer des créneaux boudés par Nintendo. Aujourd'hui, ces autres sont plutôt bien installés dans ces domaines, et Nintendo tente de convaincre que sa machine n'est pas que pour les enfants, mais propose encore peu de titres majeurs (à vrai dire, seulement deux pour le moment, Resident et Eternal Darkness). Ils ont beau être de qualité, ils ne sauraient changer du jour au lendemain l'image du constructeur. Reste aussi le problème des sous. Les éditeurs qui développent chez Nintendo sont exposés à des coûts financiers annexes plus importants qu'ailleurs pour deux raisons : des royalties plus importantes (Nintendo les taxe plus) et des coûts de fabrication exorbitants, à cause d'un média propriétaire dont Nintendo, une fois de plus, détient les droits.

5) Par curiosité, j'aimerais connaître les goûts musicaux des membres de la rédac.

Pour ne citer que les plus mélomanes d'entre nous : Kendy écoute une forme de bruit qu'on appelle du hardcore (avec une préférence pour la scène new-yorkaise), Gollum les musiques de ses jeux préférés, de l'ambiant (Air), du Craig Armstrong et de l'electro de club façon Junior Jack ou Daft Punk, et Willow passe du skatecore au bon vieux rock à la Hendrix, tout en vouant une véritable admiration aux Guns'n'Roses. Greg sort peu des charts japonais de J-Pop (tant que c'est féminin, mignon et que ça a moins de 17 ans), Angel ne jure que par The Cure, New Order, du rock indé et de la new wave néo-gothique, et Traz n'écoute plus que l'engueulade de Jean-Michel Larqué et Thierry Roland, qu'il trouve très musicale (NDTraz : musique classique, Jacskon Five, R&B, Elvis, Stray Cats, vive les années 80 !!). Enfin, Julo jongle de Michael Jackson aux Red Hot Chili Peppers, et moi-même, je mélange tous les genres régulièrement, du métal de Slipknot au jazz d'Erik Truffaz en passant par la tech d'Aphex Twin ou les mix de Kruder & Dorfmeister, la Fusion de Senser, ou encore l'indémodable rock de Led Zeppelin (NDTraz : comment tu te la pètes !). Bref, on n'écoute que du bon son !

Yoan, le silverchairien nintendomaniaque





EN VRAC : Hido et Jack Vils se demandent tous deux s'il est vrai qu'une TV 16/9 déforme l'image pour les jeux et qu'il vaut mieux jouer sur une TV 4/3. Pour les premiers modèles c'est vrai, mais il existe aujourd'hui des 16/9 qui offrent des modes qui, s'ils déforment l'image, le font sans qu'on s'en aperçoive véritablement. Mais généralement, elle est en effet « écrasée ». Sauf si le jeu possède un mode 16/9 de base : l'image est alors mieux adaptée.

Côté e-mail

LE MAUVAIS GOÛT EXISTE. C'EST CONNU.

From : Mickael Mergui • To : redacpad@club-internet.fr • Subject : Les magazines deviennent fous !

Chers membres de l'équipe Joypad...
Mis à part les éloges (...), j'ai une question à laquelle il faut absolument que vous m'apportiez une réponse car j'ai envie de dormir. Ça fait longtemps. Voilà, depuis un certain temps, je me demande si avec les autres magazines vous testez les mêmes jeux...

Oui, nous aussi on s'est déjà posé maintes fois la question.

Effectivement, il y a souvent de véritables fossés entre les notes attribuées d'un magazine à l'autre. Par exemple, Turok Evolution (au hasard).

Au hasard.

Dans votre mag, il a obtenu la très médiocre note de 4/10, tandis que dans JVM, il a obtenu 17/20 avec, en plus, une élection « Choix de la rédaction » ! Dans Consoles+, il a obtenu l'excellente note de 90 % et c'est un Mégahit ! Je comprends qu'un testeur aime plus ou moins un jeu, mais il y a des qualités indéniables ! Et vous ne semblez pas les voir. En effet, vous dites que les armes sont décevantes. Dans un autre magazine, il est dit : « des armes magnifiques et variées ! » Il y a des tonnes d'autres exemples comme Commandos 2 : 5/10 chez vous et chez JVM et C+ respectivement 16/20 et 93 % « Mégahit » ! Ou encore Enclave : 4/10 chez vous et plus de 90 % chez C+, encore un Mégahit ! Je ne dis pas que vous notez mal ! Loin de là ! Ni C+ d'ailleurs, mais non, j'ai beau chercher, je ne comprends pas, et vouloir acheter un jeu car il a eu une excellente note et finalement voir qu'ailleurs on l'a trouvé pourri est assez déstabilisant. Voilà pour cette fois, merci d'avoir eu la patience de lire cette lettre et continuez comme ça, vous êtes parfaits.

Ouais. Curieusement, cela n'arrive que sur des jeux particulièrement attendus. À croire que pour certains, c'est mal d'en faire une critique acerbe, sévère, et juste après y avoir cru en reportage ou en preview. Enfin, moi j'dis ça, j'dis rien. En tout cas, si les armes de Turok sont effectivement variées, pour les trouver magnifiques, je ne vois qu'une seule explication : ne pas avoir joué à tous les autres FPS existants, notamment les précédents Turok.

Côté e-mail

JE NE SUIS PAS UN PHILOSOPHE POLITIQUE

From : Julien • To : redacpad@club-internet.fr • Subject : Un peu de philo

Je me présente : je suis étudiant, je joue un peu à la console et beaucoup au PC, je lis un peu Joypad et beaucoup Joystick. J'ai remarqué que quand RaHaN argumente ses réponses aux lecteurs, il ne parle pas en l'air.

Ben euh, c'est la moindre des choses !

Mais on peut être plus précis. Face aux grandes angoisses existentielles qui peuvent s'abattre sans préméditation sur chacun de nous, par exemple à l'écriture de la conclusion de la dernière daube sortie sur PS2, la philosophie est là pour nous aider à y voir clair. Je suis sûr que ça t'est déjà arrivé.

De conclure sur une daube PS2, oui. D'en philosopher, moins...

En l'occurrence, je vais te proposer une définition de la critique littéraire par un philosophe politique dont tu te fiches royalement. Il s'agit des livres, mais il est remarquable de constater que ça s'applique aussi aux jeux vidéo. D'ailleurs, avez-vous déjà comparé Joypad à la revue Lire ? Peu ou prou, c'est la même construction : news, previews, tests, courrier, dossiers, rubriques diverses. « Critiquer un livre ne se résume pas à donner son avis personnel et particulier. » Ça, c'est ce que tu as expliqué dans le courrier du mois de septembre. « Critiquer un livre, c'est rendre lisible la place de ce livre au sein d'un ensemble ou d'un mouvement, c'est définir le cadre dans lequel il s'inscrit, situer ce par rapport à quoi il apporte quelque chose, reconstituer ce en regard de quoi il compte ou ne compte pas. Opération très complexe qui exige de se situer du point de vue du lecteur idéal, de manière à reconstruire en dehors l'organisation du domaine intellectuel ou le mouvement des idées en lesquels on est soi-même inscrit, moyennant une relativisation radicale de sa propre place. » Reconnais-tu ton métier dans cette définition ?

Clairement. Ce qui m'inquiète, car par ailleurs, je me croyais beaucoup plus loin des philosophes politiques que cela.

En ce qui concerne la guerre des consoles, les magazines ont tendance à se séparer en deux choix : certains la font vivre (JVM), d'autres la font taire. J'aimerais comprendre les raisons profondes de cette distinction.

Je crois qu'on peut lier ces deux « politiques » à la cible visée. Plus elle est jeune, plus on tombe dans le côté guéguerre puérile. Quoi qu'il en soit, je reste persuadé qu'il faut voir en ceux qui la font vivre, sinon un manque certain de maturité, autant sociale que journalistique, du moins une volonté de plaire à ceux qui lui trouvent encore un sens. Car il faut se rendre à l'évidence : si on peut en comprendre les raisons facilement (l'Homme étant ce qu'il est), considérant l'évolution de l'industrie dans son ensemble et son extraordinaire démocratisation depuis quelques années, il apparaît clair que les guerres de clans et l'aveuglement identitaire (c'est-à-dire cette manie de rapporter son identité de joueur à une console en particulier) n'apportent rien au jeu vidéo, bien au contraire.

Et en ce qui concerne la « guerre » PC/consoles, force est de constater qu'elle a disparu des lignes écrites par les journalistes. Pourquoi ? Parce que le PC, apparemment, décline ?

Il est en effet communément admis que le PC perd du terrain au profit des consoles, de génération en génération, petit à petit. Mais il a surtout définitivement basculé de l'autre côté de la barrière : aujourd'hui, les joueurs de masse jouent plus que jamais sur console, et le PC reste plus que jamais une machine de jeu élitiste, réservée à une niche très particulière de gamers un peu plus fortunés et indépendants. Pourtant, quelques joueurs PC continuent à faire la guerre à la console, Xbox en tête, car elle grignote de plus en plus sur « leur terrain ». Mais le PC ne perdra probablement jamais son statut de prescripteur technologique.

Parce que, plus « journalistiquement », la guerre des consoles occupe l'ensemble des chroniques ? Ou plus simplement parce que, finalement, on a remarqué que ça ne menait à rien ?

Il y a sans doute aussi un peu de ces deux raisons. Mais plus de la première que de la seconde... En tout cas, nous sommes convaincus ici que plus ça ira, plus la frontière PC/console s'estompera, ou plutôt, que le jeu sur console continuera à évoluer pour toucher des publics de plus en plus « matures », terrain de prédilection du PC, traditionnellement. Espérons en tout cas que le joueur vindicatif d'aujourd'hui sera bientôt le joueur tout court de demain, loin du fiel et de cette « guerre » absconse : tout ça c'est du jeu vidéo. Des visions différentes, complémentaires, parfois opposées, mais c'est du jeu vidéo. Et le jeu vidéo n'atteindra véritablement ses lettres de noblesse que lorsque ses minorités les plus actives cesseront de se battre comme des primitifs. On peut rêver, non ?

EN VRAC : A.Jérôme s'interroge sur le jeu le plus vendu au monde. Si on cumule ses différentes versions, c'est probablement Tetris. Parmi les titres les plus diffusés de tous les temps, citons bien entendu Super Mario Bros 3, communément reconnu comme étant le jeu le plus vendu (avec plus de 6 millions de pièces).

POUR LES QUESTIONS/PROBLÈMES D'ABONNEMENT :

JOYPAD - SERVICE ABONNEMENTBP 50002 - 59178 Lille Cedex 9

POUR LES DEMANDES DE STAGE :

Pour le moment, nous ne prenons plus de stagiaires !

POUR NOUS CONTACTER La rédaction : redacpad@club-internet.fr • T.S.R. : morisse@club-internet.fr • Trazom : trazom@club-internet.fr
Greg : ghellot@hfp.fr • Gollum : jchieze@hfp.fr • Chris : cdelpierre@hfp.fr • Willow : willow@noos.fr • Elwood : ftarrain@hfp.fr • Kendy : kty@hfp.fr
Karine : knitkiewicz@hfp.fr • Angel : adavila@hfp.fr • Julo : jhubert@hfp.fr • RaHaN : gszriftgiser@hfp.fr
POUR NOUS ÉCRIRE Joypad, Courrier des lecteurs • 124, rue Danton • TSA 51004 • 92538 Levallois-Perret Cedex

Joypad mode d'emploi

Un mois de septembre placé sous le signe de la fourberie, avec le magnifique appareil numérique de Kendy. La miniaturisation fait des miracles, mais ne parviendra jamais à éviter toutes les c... que le bouclage d'un numéro de Pad peut entraîner. Non mais attends !



JEUDI 8 AOÛT

18 : 32

Invitée par Microsoft au Mercer, l'hôtel à la mode de New York, Karine croise un tout petit barbu avec des santiags dans l'ascenseur. Au moment où les portes se referment, elle le reconnaît : c'est George Lucas. Plus tard, elle nous expliquera qu'avec son brushing, il lui arrive un peu au-dessus de l'épaule !

20 : 13

Pendant la super conférence Xbox X02 NY, Ed Fries (vice-président du département jeux Microsoft) s'adresse aux journalistes et leur demande chacun leur tour quel magazine ils représentent. Lorsque vient le tour de Karine, notre reporter pleine de fatigue répond : « Euh, PlayStation 2 Magazine ! » Ed devient tout blanc, tandis que l'assemblée se fige. Toujours bloqué sur Karine, le pauvre Ed oubliera même de saluer notre collègue Kael de *Consoles +*.

MERCREDI 28 AOÛT

10 : 45

Willow arrive à la rédac et saute sur Mister Brown, puis sur tous ceux qui arriveront par la suite pour nous expliquer qu'il connaît super bien deux mecs de « L'Île de la Tentation » qui sont dans sa salle de muscu. Supeeeeer ! Une leçon de journalisme...

JEUDI 29 AOÛT

16 : 35

Dans des locaux vides, Kendy et Greg vont voir Caféine (*Joystick*) qui leur présente le dernier gadget qu'il a reçu : un appareil numérique qui fait la taille d'un briquet. Le très fourbe Kendy est très vite sous le charme et imagine toutes les photos compromettantes que ça pourrait lui permettre de prendre. Caféine lui propose alors de le lui offrir lorsqu'il aura fini son article, mais Kendy préfère aller chercher sur le Net un modèle un peu plus performant.

VENDREDI 30 AOÛT

17 : 43

Pour fêter la sortie de Colin McRae 3 sur PS2, Codemasters a invité une trentaine de journalistes à Nice pour faire un peu de rallye. Après avoir récupéré 8 belles Ford Focus , ils forment les équipes. Angel se retrouve à copiloter Alex et Bertrand (ex-Game One) et c'est parti ! Vu qu'il ne s'agit pas de leur bagnole, les trois compères conduisent comme des ouf malades, et c'est parti pour un rodéo à 100 km/h dans les nids-de-poules, les dérapages au frein à main dans les chemins de montagne... Nos courageux « drivers » arrivent second derrière le rédac chef de *Rallye Magazine Hollande*. Bravo Alex « NASCAR » ! Un autre journaliste hollandais a eu moins de chance et s'est pris un arbre, perdant son pare-brise et son train arrière. Les responsables de Codemasters ont fait une drôle de tête, même s'ils ont surtout eu peur pour la vie du conducteur. Reconnaissant, ce dernier a déclaré à l'attachée de presse : « Ah, je me suis bien marré, je reviendrai l'année prochaine ! »

LUNDI 2 SEPTEMBRE

13 : 35

Kendy est trop jouasse, vu qu'il a reçu son mini-appareil numérique. Il commence à vouloir prendre tout le monde en photo dans les couloirs, chez *Joystick*, etc. Malheureusement, son appareil bipe à chaque fois qu'il prend un cliché, et très vite, il se fait malmener par Capt'ain Ta Race (*Joystick*), le cow-boy bourru de la rédaction.

16 : 47

Toujours ravi de partager ses passions, Kendy explique à Géraldine (notre SR) et Karine que son appareil numérique coûte 50 euros sur les sites américains, mais que lui l'a payé 120 euros parce qu'il préférait un site français. Encore une leçon de commerce international.

MARDI 3 SEPTEMBRE

13 : 36

Kendy arrive à la rédac et nous explique qu'il a ouvert son appareil photo la veille pour couper des fils ; désormais, l'appareil ne fait plus de bruit et devient l'instrument d'espionnage parfait. Il photographie alors tout et n'importe quoi : des rues, de la bouffe chez le traiteur chinois, des rayons de supermarché, des gens laids à la cantine, etc. Et à chaque fois, il nous appelle : « Ha ha, viens voir mes photos, ha ha, regarde comme c'est puissant, trop bien mon p'tit appareil, hein ? » et nous montre des images floues de trottoirs, des photos de son chien, de lui torse nu...

19 : 41

Kendy regarde Greg massacrer des SWAT dans Dead To Rights, se faire tirer dessus, etc. Éclatant de rire, il explique pendant quelques minutes que ce jeu n'a absolument rien de réaliste. Greg : « Et les plombiers sauteurs qui tuent des tortues, ça c'est super réaliste, hein ? » Kendy marque un temps d'arrêt, regarde Dead To Rights et s'écrie : « Quoi, le héros est plombier ?!? »

MERCREDI 4 SEPTEMBRE

21 : 20

Aux Lucioles, un bar qui est aussi la résidence secondaire de Mister Brown, ce dernier ainsi qu'Angel et les maquettistes sont bien décidés à se mettre à l'épreuve, « éthyliquement » parlant. Vers la fin de la soirée, Jah (maquette) est tellement défait qu'à l'écoute de Nirvana, il se met à ramper sur le sol et à lécher les baffles.

VENDREDI 6 SEPTEMBRE

16 : 26

Kendy répartit les brèves et télex entre Karine, Willow et lui : « Bon ben on en a 30, alors ben vu qu'on est trois, euh... ça fait combien 30 divisé par 3 ? »

17 : 29

Tintin (maquette) ennuie Angel avec un gadget en plastique. Kendy, s'amusant de la scène, décide d'en rajouter verbalement : « Alors Angel, depuis que t'as un piercing, tu te sens enfin homme ? » Tintin : « Toi, Popeye, tu la ramènes pas avec tes trois tatouages ! » Kendy se ravise aussitôt et replonge derrière son moniteur pendant que la salle éclate de rire !

20 : 15

L'odeur du week-end plane sur la rédac. Julo, qui a besoin d'une console pour tester Auto Modellista, commence à paniquer, se rendant compte que Traz et Gollum, seuls détenteurs de la clé du coffre aux consoles, sont partis. Voyant son camarade dans la détresse, Angel lui dit : « Mais Julo, calme-toi, regarde dans le deuxième tiroir du meuble, tu vas voir ! » Julo regarde, plein d'espoir, et tombe sur un vieux pull de Willow et une manette PS2. Il se retourne vers Angel, l'air super abattu : « Ah non, mais attends, ça se fait pas, comment je suis dég, ça se fait pas Angel de faire espérer comme ça... »

LUNDI 9 SEPTEMBRE

16 : 10

Greg est au téléphone avec Aruno, et lui explique que sa petite voiture radio-commandée Bit Char-G a reçu un choc et, fait rarissime, a vu sa polarité inversée, ce qui a grillé le moteur. Kendy la concierge entendant ça : « Quoi, hein, Greg t'as encore eu un accident, ça va ? »

ARANCE PRODUCTIONS (LIC 8907) PRESENTE

ALICIA KEYS

www.aliciakeys.com

EN CONCERT LE 11 NOVEMBRE AU ZENITH

ECOUTE SKYROCK ET GAGNE TES PLACES

6A.fr

SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP
www.skyrock.com